

国内唯一掌机专门杂志
掌机迷
POCKET GAMER
电子天下
2005/16
VOL.42
零售价：9.80元
每月10/25日发售
随刊附送
掌机迷光盘
头牌企划
GBA休闲游戏大推荐
轻松享受轻松游戏
超级机器人大战J
马里奥网球ADVANCE
达人演示非常研究
《马里奥vs大金刚》
《恶魔城 苍月的十字架》
ISSN 1672-8866
16>
71672 886049



大抽奖

参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部,即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.42的抽奖活动截止时间为10月10日),回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

祝两周年大抽奖

为庆祝《电子天下·掌机迷》两周年，本刊本期提供更多的奖品，多达424件，除了各种热门掌机外，更有大量其他的精美礼品等待你。后面我们还有更多精彩有趣的活动等待你参加，留意我们的庆祝活动，大回馈陆续开始！是掌机迷就来参加吧！！



仙人掌召唤兽束口袋
钢炼兄弟Q版手机挂饰
口袋妖怪磁贴
GBA/SP全中文金手指系统二代
更多时尚周边

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

目录

CONTENTS

VOL.42 2005/16

封面主题：马里奥网球A



电子天下·掌机迷

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨市南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京安外邮局75号信箱
邮编：100011
国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
每月10日/25日出版
定价：9.80元

编辑部电话：(010)64472729-402
投稿E-MAIL：pg@vgame.cn

发行部

发行部主任：房淑花
邮购地址：北京安外邮局75号信箱
电话：（010）64472177
（010）64472180
传真：（010）64472184

广告部

广告部主任：佟晨
电话：（010）64472920
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn

WEB

次世代传媒网
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn



彼者的主义

你认为PSP在中国投产会对国内市场有何影响。

◆但愿价格能降到可接受范围，也许它会像PS2那样普及、受欢迎。（杨业勋，17岁）

◆影响挺大的，只不过有地方卖PSP，却没地方卖PSP游戏。（刘凯，18岁）

◆国内PSP应该会降价，买的人会增加。（夏吉俐，20岁）

◆对玩家来说绝对是福音，有中文界面就更好了。（姚灿，21岁）

◆PSP价格会降低，会对NDS与IDS造成一定的冲击。（王继庆，18岁）

◆降低了价格，买的人多了，玩家可就受益了。（张赢，15岁）

◆中国将成为任天堂与索尼相抗衡的又一个战场。（夏秋捷，18岁）

◆不会有太大影响，老任在掌机这一行永远是带头的。（王沁睿，14岁）

◆对市场造成影响会很大，直接影响IDS的销售。（吕航，18岁）

◆可能有些人会长期饿肚子来回答这一问题。（熊雄，16岁）

◆对IDS的销售会带来不小的冲击，有可能会导致IDS降价。（吴若成，17岁）

◆暴动，绝对暴动，也许会导致任天堂的NDS降价，将会造福整个游戏界。（黄靖，18岁）

◆成本的降低应带动PSP价格的回落。（叶华军，22岁）

◆会使国内掌机市场竞争加剧，广大玩家因此受益。（张施涛，30岁）

◆给JS提供更多的可乘之机。（任阳，15岁）

◆对国内应该没影响吧，不过价格可能会低点。（张斌，18岁）

在马里奥20周年之际，你想对这个系列说些什么。

◆我知道马里奥只有10年，但这10年我过的很快乐。（张添，15岁）

◆二十年，足以证明你在游戏世界之中的无上地位。（李鑫，18岁）

◆马里奥还真有毅力，二十年如一日地救碧奇，随着碧奇成为主角，他可歇会儿了。（杨业勋，17岁）

◆不知不觉中，马里奥也跟我一样蹿到20岁了呀，他一定会长寿的！（夏吉俐，20岁）

◆马里奥曾给我们带来无限快乐和梦想，他是我们永远的伙伴。（成伟，15岁）

◆我代表我个人感谢老马这么多年来为俺们村精神文化发展做的贡献。（白天，17岁）

◆从街机到GAME&WATCH到FC等等这些经典的角色给我带来了无数的梦想。（顾晨晓，18岁）

◆一个任天堂 ，千千万万个马里奥FANS。（朱秋晨，15岁）

◆造就了任氏帝国的经典，向马里奥致敬！（王沁睿，14岁）

◆感谢你，是你让我的童年有了美好的回忆。（叶华军，22岁）

◆马大叔兼职太多，还是多多注重Mario Land。（宋宠聪，13岁）

彼者的主义，展示玩家心中真实想法的大舞台，你对掌机业界的真实情感，直感想法尽可在此发表，本期命题征集：

1、你对PSP上出现大批复刻游戏有什么看法。

2、任天堂WIFI网络将于11月正式启动,你认为会对IDS有何影响。

你可以在回函卡上填写、也可以来信或发E-MAIL给我们、我们的地址是：北京安外邮局75号信箱《掌机迷》“彼者的主义”收，邮箱：pg@vgame.cn。

本刊声明

■ 本刊图文未经允许不得擅自转载或抄袭。如有发现，则根据相关法律追究相关人员责任。
■ 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。
■ 凡发现本刊质量问题，请联系本刊发行部进行调换。

投稿须知

1、 请根据各栏目的征稿要求投稿。
2、 来稿者请详细注明自己的真实姓名、地址、邮编及电话等联系方式。
3、 投稿者文责自负，如发现抄袭或侵犯他人版权的现象，并给本刊造成损失，由投稿者承担全部后果和责任，本刊将依照相关法律进行追究。
4、 来稿不退，请投稿者自留底稿。
5、 凡向《掌机迷》投稿，自稿件发出之日起90天内，不得将同稿件发给其他媒体或网站论坛，如发现一稿多投现象，由投稿者承担全部后果和责任。如《掌机迷》90天内未使用稿件，作者可自行处理。
6、本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。
7、凡本刊发表的作品，本刊有权以任何形式对该作品进行修改、编辑和使用该作品，无须另行支付稿费和征得作者同意。
8、本刊概不接收已经在网络（或其他媒体）上发表的作品。

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

P098 特别策划 专题企划创意不断

P106 GBA达人王 达人风采王者霸气

P116 热脑研究 游戏隐藏内容深入分析

P128 软硬兵团 掌机软硬件大介绍大研究

P154 掌上面面观 掌上风情一览无余

P162 劲作社区 热门游戏话题和资料都在这里

P214 百家杂谈 玩家的感想在这里升华

电子天下·掌机迷 光盘目录

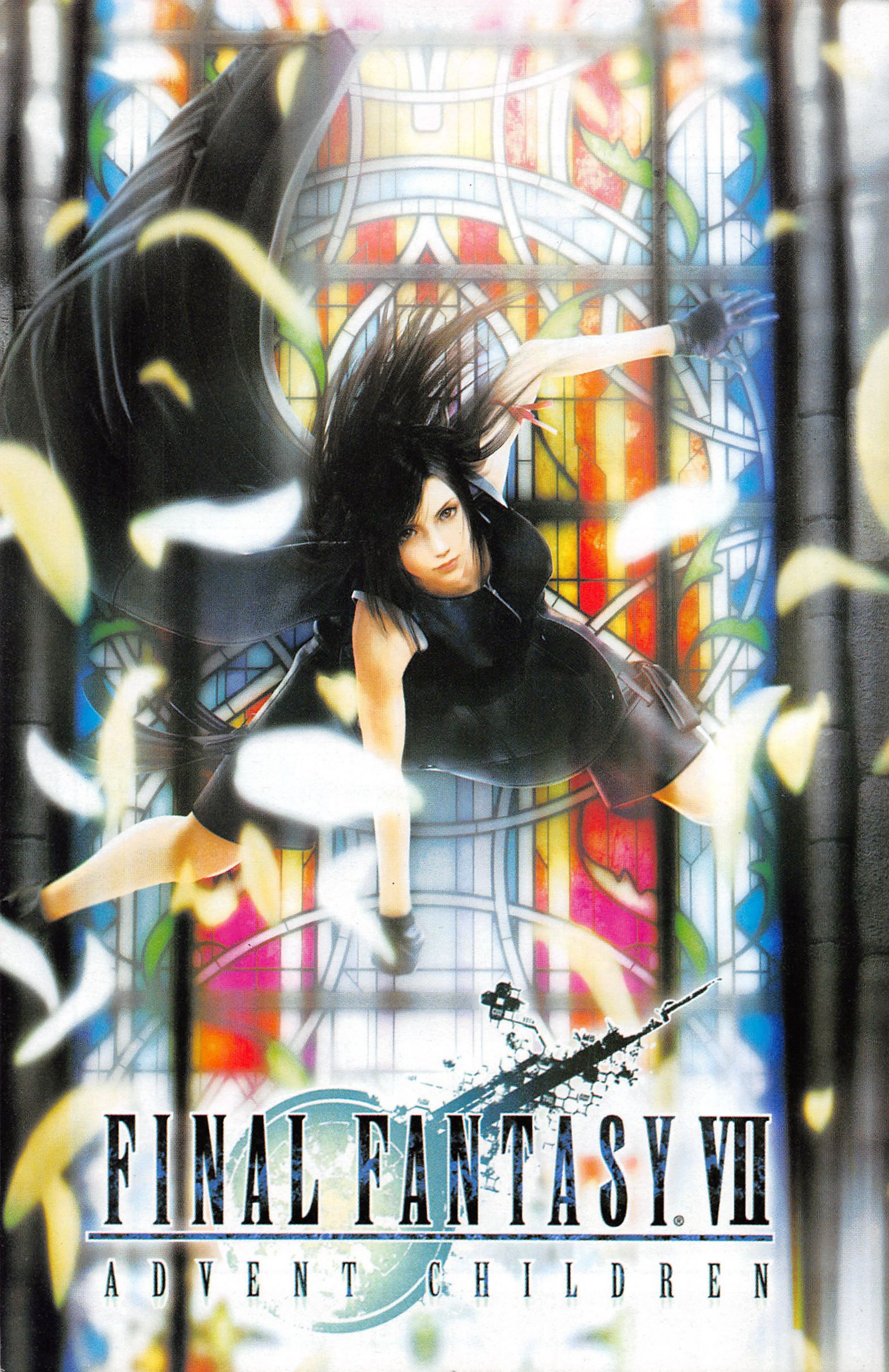


NDS新作

乱划！幻侠乔伊最新影像

11月2日预定发售的《乱划！幻侠乔伊》巧妙地结合了NDS的触摸功能，创造了新颖的玩法法，相信本作一定会给你带来新鲜感。




FINAL FANTASY® VII
ADVENT CHILDREN

激斗

万众期待的《最终幻想VII·少年归来》终于发售了！这部凝聚了100%的想象力，以美伦美奂的CG描绘出精彩动作场面的作品究竟会给我们带来怎样的感动呢……？







向《黑客帝国》叫板！宛如行云流水的动作场面

动作场面可谓《FF7AC》的卖点之一。几段打斗场面的动作如同行云流水、痛快淋漓。可惜本刊是静态媒体，无法将这种痛快感直接反映给各位读者。这里放上蒂珐vs洛兹一段的部分剧照，有兴趣的读者还可以从本刊光盘中了解更多内容。



飞来

以卡达加为首的三青年夺取了克劳德等人曾用过的魔晶石，并在繁华的闹市区召唤出凶暴的龙王巴哈姆特。

他们的目的究竟是什么？他们口中所说的“母亲”又是指谁？巴哈姆特在无辜的人群中肆虐，而三青年琥珀色的瞳孔中，却看不到一丝怜悯……



曾经是我方坚实后盾的龙王巴哈姆特，这次却成了最大的敌人。



战士们再次汇聚一堂 共同对抗新生的威胁

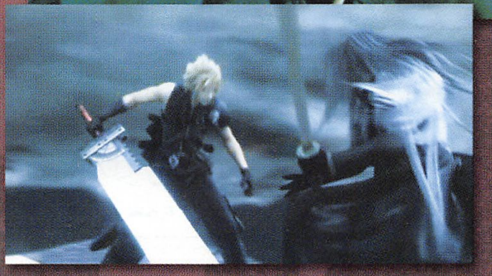
面对狂暴的巴哈姆特，曾经拯救世界的战士们又聚集在一起：蒂珐、巴瑞特、赤红13、凯特·西、如月由绪、西德、文森特……当然还有克劳德。这些熟悉的身影将再一次活跃在我们面前。



集结



再生



萨非罗斯果然复活了！以卡达加的身体为触媒重现人世的他，与宿敌克劳德再次展开了惊天动地的恶战。面对强大到无法以常识衡量的对手，克劳德能够获胜吗？这场战斗的结果又会如何？

祈祷

尽管肉身已经逝去，但爱丽丝的精神却永存于川流不息的生命之泉中。即使是两年后的今天，她也仍然在默默祈祷、守护着这个美丽的世界。





事件 EVENT TGS2005大展开幕，各大厂商重拳出击

一年一度的东京游戏展(简称TGS)已经于9月16日开幕。在这场仅次于美国E3大展的全球第二电玩嘉年华中，各大厂商都拿出了自己最新最热的作品。而本届大会更是达到了史无前例的131家公司、516部作品参展。虽然本届TGS大展的主角是PS3、革命和XB360这些重量级选手，但掌机方面仍然公布了一批令人瞩目的新作。那么，让我们先看一下本次TGS的掌机参展作品吧：



PSP

游戏名称	厂商
真女神转生·恶魔召唤师	ATLUS
公主的王冠	ATLUS
高达策略战	BANDAI
机动警察MINIPATO	BANDAI
Every Extend Extra(暂定)	BANDAI
新世纪福音战士2(暂定)	BANDAI
英雄传说·卡卡布三部曲 海之槛歌	BANDAI
赝品画廊	BANDAI
怪物猎人	CAPCOM
洛克人洛克人	CAPCOM
反乱猎人X	CAPCOM
街头霸王ZERO3↑↑	CAPCOM
极魔界村	CAPCOM
皇帝的财宝	CLIMAX
大战略	GENKI
战国无双	KOEI
金色的旋律	KOEI
三国志VI	KOEI
WINNING POST(暂定)	KOEI
胜利十一人9	KONAMI
合金装备ACID2	KONAMI
幻想水浒传I&II	KONAMI
实况口袋棒球	KONAMI
伊苏：纳比斯汀的方舟	KONAMI
赏金猎人	NAMCO
中原之霸者(暂定)	NAMCO
我的我的块魂(暂定)	NAMCO
Portable Resort	NAMCO
炼狱2	NEVERLAND
Talkman	SCE
捉猴学院2	SCE
大众高尔夫·可口可乐特别版	SCE
攻壳机动队·猎人的领域	SCE
BLEACH·魂之热斗2	SCE
福福之岛	SCE
头文字D：街头赛场	SEGA
罪恶工具XX #RELOAD	SEGA
噗哟噗哟狂热2 啾	SEGA
Power Smash New generation	SEGA
日航GO!	TAITO
零式舰上战斗记	TAITO
出口	TAITO
电车GO! 山手线篇	TAITO
KARAKURI	TECMO

刘慧卉 虽然我只是一个初入游戏的女生，但我热爱游戏的心是和大家相同的。
读者资料 女，17岁，湖北省武汉市青山区红钢城武钢三中，430080



NDS

游戏名称	厂商
福蛋的商店街	BANDAI
龙珠Z 舞空烈战	BANDAI
冒险王比特	BANDAI
KEROKERO7	BANDAI
日式面包王	BANDAI
SIMPLE DS系列之THE打砖块	D3P
SIMPLE DS系列之派对游戏	D3P
纳尼亚年代记	D3P
真·三国无双DS	KOEI
三国志DS	KOEI
Azure Dreams	KONAMI
口袋棒球8	KONAMI
钢铁之羽	KONAMI
恶魔城：苍月的十字架	KONAMI
禁货猎人DS·天空的勇者们	KONAMI
TAO·魔物之塔与魔法之卵	KONAMI
异度传说I·II	NAMCO
问答小子！(暂定)	NAMCO
右脑达人(暂定)	NAMCO
索尼克狂奔	SEGA
宝宝从哪来	SEGA
BLEACH·驰骋苍天的命运	SEGA
多拉A梦·野比的恐龙2006DS	SEGA
噗哟噗哟狂热2 啾	SEGA
七田式训练·右脑锻炼	SEGA
史莱姆大冒险·大战车与尾巴团	S·E
恐龙对战·最强DNA发掘大作战	TAITO
失落的魔法	TAITO
Touch Game Party	TAITO
泡泡龙革命	TAITO
火影忍者RPG2·千鸟VS螺旋丸	TOMMY
火影忍者·最强忍者大集结3	TOMMY
ZOIDS SAGA DS	TOMMY



GBA

游戏名称	厂商
国夫君 热血合集	ATLUS
奇迹的半藏！	ATLUS
Pretty Cure·FIGHT de IN	BANDAI
洛克人EXE6(暂定)	CAPCOM
圣诞惊魂夜	D3P
小鸡总动员	D3P
新·我们的太阳·逆袭的撒巴塔	KONAMI
MAR HEAVEN·叩响天国之门	KONAMI
动物街·紧张救出大作战！	KONAMI
任性小妖精·心跳回忆大危机	KONAMI
超级火枪英雄	SEGA
武器种族传说	TOMMY



梁博	应日文漫才庇音之风,雪人喝着“粥”,暗“铃”跳着“舞”脸上露着“甜”意,期待机战“J”为GBA史带来新的飞“跃”。
读者资料	男，18岁，辽宁省沈阳市皇姑区秀水街69-12-3-6-2，110035



PSP欧洲热卖，创下英国畅销新纪录

欧洲游戏新闻站EuroGamer消息：据调查显示，自欧版PSP于9月1日发售起，仅于英国地区便在3天内售出185000余台，成为英国电玩史上最畅销的主机。根据调查举出的数字表示，NDS在英国当周销量为87000台，比PSP少了近100000台。而欧版PSP首发的24款游戏中也有20款进入所有平台游戏综合销售榜的前40名，并且在前10名中占据了除亚军外的所有座位。

这9部上榜作品按先后顺序分别是：《山脊赛车》、《WIPEOUT PURE》、《VR网球·世界巡回赛》、《合金装备ACID》、《极品飞车地下狂飙·竞争者》、《午夜飚车俱乐部3·DUB版》、《TOCA赛车手2》、《汤尼霍克地下滑板2 Remix》以及《蜘蛛侠2》。而从这9款游戏中有一半以上是竞速类游戏，是不是也反映了欧洲人对这类游戏情有独钟呢？



“无双”乱舞没完没了，《战国无双》登陆PSP

继去年将《真·三国无双》四处移植之后，光荣公司在TGS2005上又把“无双”系列的另一部作品《战国无双》也搬上了PSP的宽屏。不过与“真三无”同样，这次的“战无”也不是单纯的移植。光荣声称PSP版“战无”将会加入多种新要素，例如玩家通过网络对战等，而PSP版“真三无”中的副将系统也得到了继承，共有200多名副将供玩家选择。除此以外，PSP“战无”还增加了“无双模式”，此模式中玩家身边将不再只有孤零零的几个卫兵，而是可以统领大军团与敌人厮杀，感受矢石交错的战场感觉。



任天堂Wi-Fi网络服务将于11月正式启动

任天堂公司岩田社长在TGS的演讲中，提到了任天堂推进的无线网络构想，其中便包含关于NDS用Wi-Fi网络的消息。岩田社长表示，NDS用Wi-Fi网络服务将于今年11月正式启动，相关的具体消息会在10月上旬发表。而对应此服务的软件目前只公布了美版《动物之森》与《马里奥赛车DS》两款。由于本届TGS的焦点在任天堂的新主机“革命”，因此关于NDS的消息并不是很多。我们将在今后继续追踪报道相关消息。





KONAMI与SMC共同开发PSP用立体影像系统

KONAMI宣布，正在与SMC(SONY MUSIC COMMUNICATION)共同开发PSP用立体影像系统。该系统应用了红绿眼镜原理，将专用目镜装在PSP上，并播放对应本系统的影片时，便可以体验到逼真的立体效果。12月8日发售的《合金装备ACID2》将对应此系统，玩家在游戏中可以随时在普通或立体影像之间切换。本产品预定售价为5229日元，将与《ACID2》同期发售。

范添博	快考研了，但掌机还是闲时的首选。
读者资料	男，21岁，山东省济南市济南大学西校316信箱生物技术0302班，250022



NDS《银河战士》发售日延期



任天堂表示，原定于今年11月发售的NDS游戏《银河战士·猎人》将延期至明年春季发售。而延期的主要原因是为了追加游戏本来不具备的网络对战机能。《银河战士》系列自红白机上推出初代以来，已经经过了近20年的时间，受到了大量FANS的狂热支持。NDS版《银河战士·猎人》是一款全3D画面的主视角射击游戏，并充分利用了NDS的种种新机能。各位《银河战士》的FANS，请再耐心等待几个月吧。相信追加了网络对战机能的《银河战士》会为我们带来更多的游戏乐趣。

软件 SOFTWARE

TGS会场设立加油站,SCE推出语音互动软件

在TGS2005的会场上，SCE别出心裁地设立了一个“PS加油站(PlayStation Spot)”。PSP用户在此可以通过无线联网下载最新游戏或软件的体验版。这里还同时提供了最新版本(即2.0版)的PSP系统软件，引得无数PSP玩家在此驻足。



除此以外，SCE还推出了一款语音互动软件《TALKMAN》。这款软件可以捕捉玩家的声音并作出解析，还能够将玩家的语音内容翻译成其他语言，目前支持的语言包括英语、日语、汉语和韩语这四种。这款趣味与实用性皆具的软件受到了不少玩家瞩目。《TALKMAN》将于11月17日发售，售价6090日元。

事件 EVENT

SCE内部整合,成立全球统一开发公司

近日，SCE宣布将把旗下分布于日美欧各地的游戏开发部门整合，组成全球统一的游戏开发制作公司“SCE World Wide Studio(简称SCE WWS)”。SCE旗下的工作室遍布世界各地，在日美欧三大市场上各自独立运作，并针对各地取向推出了多款对应PS系列平台的游戏。新成立的SCE WWS将由SCE欧洲执行副总裁费尔·哈里森(Phil Harrison)出任总裁，统括SCE集团下所有游戏开发团队。并通过整合全球游戏开发资源，重整组织的人才交流与融合，最终提高PS系列平台的游戏开发竞争力。



时隔13年,《皇帝的财宝》于PSP上重见天日

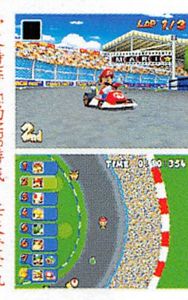
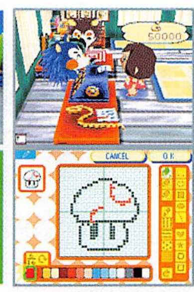
年纪比较大的玩家可能还记得一款名为《皇帝的财宝》的动作游戏。这款游戏由CLIAMX制作，于1992年在MD主机上推出。玩家在游戏中扮演宝物猎人拉尔夫，在世界各地寻找埋藏的神秘宝藏。本作以其丰富的谜题设计与优秀的操作手感，被玩家奉为经典。如今，这款13年前的经典游戏将于PSP上重见天日。相对于原作采用的45度俯瞰视角，PSP版则以全3D场景将整个游戏重新演绎。同时也将追加新剧情与关卡，其中不乏活用3D机能的谜题。本游戏预定于2006年春季发售，售价未定。

孙鲁南	虽然我现在手捧PSP，把NDS扔在一边，但几个月后，时局必有转变（口袋大作嘛！）
读者资料	男，13岁，北京市万柳星标家园8号4单元102室，100089

果敢特评

掌机网络“三岔口”

最近掌机领域关于网络的动态还真是不少。无论是任天堂还是索尼，都开始在掌机游戏网络化的问题上动起了真章。伴随着厂商们的行动，玩家们的头脑又一次运转了起来，这是因为，他们即将在新的层面上对游戏主机进行比较和选择。

—支持Wi-Fi的NDS游戏。任天堂掌机用户们实现网络对战的日子不远了。

任天堂公司的“Nintendo Wi-Fi Connection”服务是一项从很早开始就已立案的计划。NDS主机问世不久，人们就听到了任天堂准备开设网络服务的消息，此后市场调查，系统测试之类的信息一直没有间断过。等到“Wi-Fi Connection”将同时对应NDS和新型家用主机“革命（Revolution）”的消息公布，大家已经确信，这项服务是任天堂从一开始就准备好的长期战略。通过专用平台和品牌软件，逐渐构筑一个打上了自己商标的专用网络，形成相对独立的服务体系，这种“王国”型运作方式确实很像任天堂一贯的作风。应该说，这种网络运作方式和任天堂公司近年的游戏制作观十分相符。在“纯粹的游戏性”和创新意识下，任天堂的游戏网络表现出了“以游戏为前提”的特性，运营服务于游戏，玩家们需要先选择游戏，再享受相应的网络服务。从“Wi-Fi Connection”使用了IGN的网上对战系统“GameSpy”，以及任天堂预先公布对应网络的游戏名单等细节上，我们不难看出这一特点。

与此相对，索尼公司使用的是另一种策略。在7月底开始提供下载的PSP系统软件2.00版中，玩家们看到了对应PSP主机的网络浏览器。浏览器制作得相当精细，除基本的网络阅览外，书签保存、文字尺寸变更、文字编码变更、网页URL履历显示、Java Script辅助等功能应有尽有，相当接近PC上的网络浏览器。索尼最近还在不断增加浏览器对应文字编码的种类，更有消息称，可以浏览中文网页的系统今年年底就将问世。PSP开发部门的负责人曾于8月底表示，网页浏览功能并非设计初衷，PSP最初的网络服务中原本没有包含这一构想，直到后来用户们的呼声越来越高，开发者们才设法克服了技术上的难题，把这一功能加到了系统里。可以看出，索尼的网络运营模式也对应着自己的市场观念。“技术至上”的索尼将网络运作的重点放在了泛用性上，玩家可以自由选择个性化的功能，使用游戏机上的网络服务来做各种事，甚至能享受游戏到以外的乐趣。这和索尼“21世纪的Walkman”的定位非常吻合。

对比一下任天堂和索尼的网络运作，我们会发现一个有趣的现象：无论市场定位、运作方法还是商品形式，两家厂商都在尽力迂回，不和对方的经营面发生重叠。打个中国特有的比方，这就如同京剧《三岔口》中的演出，两位演员相互间虽然看得一清二楚，却要表现出黑灯瞎火的样子，无论举手投足，谁也碰不到谁。其实，放眼游戏市场的大环境，这种现象并不难理解。在目前的游戏机领域中，网络服务并没有太多的优势，和PC、手机等“先行者”相比，无论在技术上还是在市场认知上，都存在着较大的不确定性。游戏厂商虽然看到了网络化的必然趋势，但仍然需要时间去摸索。在这种情况下，只得“扬长避短”，避免踏进对手擅长的领域，各自用自己熟悉的模式进行发展，直到逐步站稳脚跟。不必要的交锋可能带来两败俱伤的结果，市场的严苛造就了厂商的谨慎。掌机市场网络化过程中出现的“各行其道”现象，也许正是日本游戏厂商在市场规律下展现出来的一种无言的默契。

文/Valsion 责编/天意



↑PSP的网络浏览功能相当完善，追逐实用与时尚的思想贯彻在这部主机的发展过程中。

以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

FF7:经典无须验证

最近，喜欢用PSP观赏影片的玩家们的话题不可避免地落到了《最终幻想7少年归来（FINAL-FANTASY VII ADVENT CHILDREN)》的身上。数年前那段曾经令无数玩家如痴如醉的故事如今有了续篇，并且以高画质影片的形式出现，其内容足以使人心动。

近年来，用剧情和表现技术来延续作品生命力的现象越来越多。伴随着游戏领域的激烈竞争,玩家们对作品的内涵和欣赏性要求也越来越高。一方面，技术力的发展需要在成熟完整、具有吸引力的剧情和世界观中得到体现，另一方面,游戏制作者想让剧情得到升华，得到受众的认同,又必须通过高度的技术力来实现。这种相辅相成的关系成了一种催化剂，促使厂商们想尽各种办法完善自己的作品，让作品中的形象牢牢印在玩家们的心里。华丽和宏大的路线并不一定和游戏性相矛盾，关键在于有没有足够的内涵去支撑。在这个原则下，《FF7》这种在游戏剧情构筑和表现手法上有着里程碑意义的著名作品,无疑是适合走“续篇影像”这条道路的。唤醒玩家们对于原作剧情的回忆,迎合玩家们想知道“后来怎么样了”的愿望，并且以不需要玩家动手，又拥有优秀表现力的影片形式推出，本作的商品魅力是拥有十足的保证的。

日本已经有评论指出，这部《FF7》的续作影片在销售上一开始走的就是品位路线。从“双版本发售”的做法和宣传风格上，可以明显看出这个倾向。DVD和UMD双版本面市的做法可以看成是一种“用户层构筑”的手段。至少在目前的阶段，DVD的用户面仍然比UMD大得多，UMD影片受到硬件方面的限制，还没有形成足以在市场上独当一面的能力。但是，为了实现新技术的推广和与新主机进行配合，让自己的产品保持“尖端”的地位，游戏厂商势必要在新媒体上让自己的作品亮相，用以抓住新一代游戏产品的用户。通过推出有吸引力的作品，让PS和PS2的玩家进一步注意到PSP的存在，使他们产生消费欲望，推动PSP的销售，是索尼公司在现阶段掌机战略中很可能采取的一种宣传手段。从这个角度考虑，说这部影片从一开始就已经瞄准了UMD也不为过。早在这部影片的DVD版刚刚公布的时候,日本就有人预测到了UMD版的推出，可见“双版



—以影片作为游戏续作的做法以前并不多见。技术的融合促使日本的游戏厂商不断推用新型商业运作方式。

本”的确是一种商业上的必然。

与“新媒体”相呼应的就是“高档次”。影片的精雕细琢暂且不论，仅从商品的推出形式上就能体会到这一点。PSP和UMD的组合已经是一种“游戏贵族”的体现，这次那个DVD限定套装“ADVENT PIECES：LIMITED”更是已经到了“奢华”的地步，29500日元的售价足以令人眼晕。有资料指出，套装中那个克劳德的手办单独零售价在两万日元以上，几乎占去了套装大半的价格。应当说，史克威尔·艾尼克斯不惜用昂贵周边来打造商品档次，策略的重点是放在本土上的,而这个策略在日本国内确实具有一定的市场基础。当年在PS上玩《FF7》的年轻人现在很多都已经具备了经济实力,为了怀念属于自己游戏时代的经典,不少人都甘愿掏这个腰包。从发售前初回限定版以惊人速度被预订一空,以及日文网站上不时有人表示套装价格“一点不贵”的情况看来,史艾公司放的这一枪基本上是打对了地方。

至于国内，这部影片的前景基本可以不用放在“市场”的层面上讨论。无论是DVD还是UMD版，都摆脱不了“放到网上下载”的命运。从《FF7》影片等新作的运作方式中不难看出，日本的软件厂商现在基本上没有入主中国的计划,他们还没有找到驾驭这片拥有巨大潜力，也具有极大风险的市场的方法。无论是对这部影片还是对游戏业界，中国的玩家都仍然需要当一个冷静的观众。《FF7》的经典不需要评论来验证，而游戏业的前景，大概也不是只凭想当然的分析就可以诠释得了的。

文/L.H. 编/天意

仙人指路

iDS单机版出击,市场反响冷淡,DS总体颓势近期内无法逆转。GBM泊来品天价抢滩登陆,实际使用中各种小问题随之而来,玩家评论毁誉参半。

随着全国高校正式开学，新一轮的购机热潮也算是正式激发了，从销售额来看9月份上半月的业绩基本上就达到了普通月份一个月的程度，但是可以预计的是到了下半月就会出奇的冷清了，不过也都无所谓了，半个月把一个月的钱都赚到手了已经可以放心休假。接下来我们还是分析一下近期的各机种的销售情况，上期说到的单机版iDS终于如期面市了，全国各市场价格也基本都定在1250左右，也应验了我的担心，价格，还是价格，往往这就是决定命运的东西。非常不幸，即便是单机版千呼万唤始出来还是未能打开局面，负责地说现在iDS甚至是NDS在国内的处境都相当的尴尬，从店头各机种的销售比率来看，卖掉3台PSP的同时可以卖掉1台小神游SP，但却几乎无法卖掉1台DS，无论是水货还是行货都不能，如果这样的冷遇再继续下去我想iDS的未来就不再是尴尬了，而是危险。想要打开市场，神游还有最后一招，那就是降价，大幅度的降价，降到水货机的水准，也就是1100元左右，也可以说神游只剩这最后一步棋了，不过这一步棋神游不会轻易走，除非有绝对的把握，否则也就等于把自己逼上绝路，不成功就成仁。我想神游也考虑到了，现在iDS的颓势其实并不是自己能够100％逆转的，因为在国内市场上已经不是行货的价格问题了，而是有多少人对DS这台机器感兴趣，有多少人愿意购买的问题了，如果说一个玩家根本就不考虑DS，那么无论是水货还是行货都无法赚到他的钱，所以事情已经很麻烦了，神游如何应对，我们拭目以待。



行货汉化软件，如果不捆绑能卖多少?真是让人喜来让人忧。



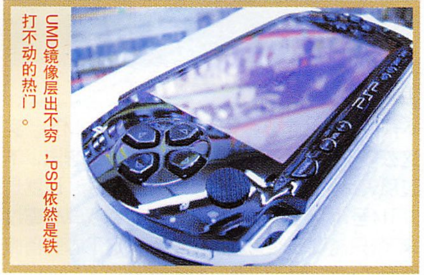
四大掌机已经成为了新时代掌机迷的四大家当。

任天堂新贵时尚制品GBM是本期当之无愧的主角，其泊来品早在10号就登陆了国内市场，不过其与NDS相差无几的价格实在是令人项背，当然了，也有一部分任饭铁杆抢在第一时间入手，笔者的一位业内好友身处地理位置优越，有幸在第一时间拿到了新主机,这已经是他“抢购”的第N台任氏掌机了。首先外形的设计是没得话说了，用时尚制品这个词来形容丝毫不过分，机身的金属质感和烤漆的工艺都是一流的，单这一点就能吸引很多时尚人士的眼球，不过对于玩家来说更为实际的问题是存在的，比如说机身比较容易划伤的弊病始终困扰着任氏掌机，特别是这次GBM采用的是金属外壳，比塑料材质更容易掉漆，不得不说就这一点索尼远比任天堂要做的好。接着是任天堂大力宣传及标榜的顶级液晶屏幕，从实际效果上来看确实是名副其实，令人惊叹，使用相同的游戏分别在GBA、SP、GBM进行测试对比，GBM的表现力明显是最强的，精细程度非常令人满意，当然了，价格也是最强的。但屏幕尺寸方面GBM是最小的，这个疑问在GBM发布之初任天堂自己就曾经自圆其说，再三强调并不会因为屏幕变小就影响视觉效果，反而会更佳，但这一次的话却没有完全兑现，或多或少令玩家稍微有些不舒服。画面表现力强劲不假，但屏幕偏小却不影响视觉效果却是实实在在的“宣

陈勋浩	我渐渐地发现，《掌机迷》与掌机已经成为我生活中的重要部分。
读者资料	男，17岁，浙江省奉化市奉化中学高一7班，315500

传标语”，事实证明GBM的超小屏幕确实不适合长时间游戏，特别是文字量大的游戏，如果说玩家只拥有一台GBM显然是不现实的，不过任天堂一早就把GBM的推广对象定位在从来没有接触过GBA的时尚人士，换句话说GBM是卖给那些喜欢新鲜事物并以拉风为乐的人，而不是真正意义上的玩家，所以GBM也根本不需要具备适合长时间游戏的大尺寸屏幕，只要把外形做好就算是成功了一大半，这种定位也正是任天堂把GBM的价格定高的原因了，一款时尚数码产品只八百块确实不算贵，毕竟现在随便拉一部手机或者是MP4都是动辙几千块啊。

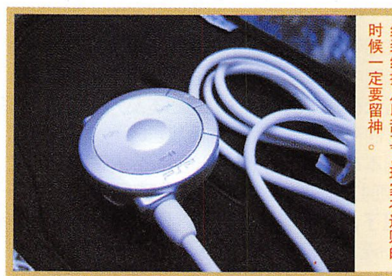
另外，GBM可更换面板的设计虽然在其他数码产品上已经是屡见不鲜了，但在掌机历史上却是第一款，这给了用户更多的DIY机会，不过这项工作需要一定的动手能力，对于我们玩



UMD镜像层出不穷，PSP依然是铁打不动的热门。

家来说给掌机换壳已经是轻车熟路了，但没有动手经验的人要做到最好还是有些难度的，其中最重点的就是如何避免屏幕在拆装过程中粘上灰尘，如果有可能的话这项工作最好是委托店家完成会比较稳妥，就像给PSP贴膜一样。最后略微总结一下吧，现在GBM是在风头浪尖上，国内的价格自然会比较高，不如待其稍微冷却一下再购买会比较划算，再说10月份行货就要上市了。保养方面考虑，GBM是直板机，屏幕和机身都比较容易划伤，购机的同时务必配备一款皮套，如果能再贴上一张原装膜就最好了。最好是事先就选定一种款式，没有绝对必要的情况下应尽量避免更换面板，游戏机这东西能不拆就不拆，你说没事儿把肠子掏出来透透气儿再按回去干啥？原装的东西多好啊。其实，如果不是硬件粉丝基本可以无视GBM，GBM只支持GBA卡带，GBC等卡带均不支持，不过烧录卡是可以使用的。机器屏幕偏小，近视玩家应慎重考虑，特别是高度近视，本来非近视的人看着就费眼，在近视者的眼中那屏幕就更小了，另外GBM的音量调节方面存在一定的小问题，话说到底还真是不如加点钱购买DS，别忘了那才是任氏掌机的主流啊。

本期PSP的走势依然是按照预期发展，1.50版本系统机器的价格持续走高，普通版在严重缺货的情况下市场零售价已经飚升到1700元以上，而且还一机难求。我们的玩家们也是那么的可爱，PSP越涨价还越捧场，生怕晚到一步就会涨得越高，越挑不着好机器似的，为了玩拷贝游戏就连一度人气颇高的陶瓷白PSP上市几乎都无人问津，就因为它是2.0系统啊。近期组棒的价格又有一次比较明显的下调，自从组棒的品质出现严重的问题之后，玩家宁可多花钱买原棒也不敢再买所谓带质保的组棒了，所以厂家再度降低出价也是迫不得已。游戏方面，《胜利十一人9》无疑是近期的热点，不知道为了这款游戏又要消化掉多少主机，和其他热门游戏一样，正版UMD还没抵达国内市场，破解版就已经被拷贝到玩家的棒子里了，而且版本更新之快令人乍舌，国内知名实况网站已经宣布投入其汉化工作，不日即可发布汉化版本，PSP机主们欢呼吧。我不清楚日本有没有人玩破解游戏的，反正在国内几乎是没人买正版UMD，这种事也都不愿提了，还是游戏本身更令人振奋，游戏界面和PS2版一样，实际效果也比预期要强的多，多边形数量和清晰度都让人非常的满意，甚至是惊喜，简直就是微缩版的WE9，PSP的机能能达到如此的高度确实令竞争对手着急，如此看来GBM显然是任天堂的一步棋啊。



组装线控足以乱真，玩家在选购的时候一定要留神。

文/严俊　责编/翔武

GBM	960元	PSP豪华1.50	1900元
iDS单机版	1240元	小神游SP	640元
NDS	1080元	翻新SP	520元
PSP普版1.50	1730元	翻新GBA	320元

麦国燊	期待《机战J》的心情就像期待《掌机迷》一样。
读者资料	男，16岁，广州市芳村镇东大街1号后座302室，510370

市场云云

IDS销量低迷不振，行货推广受到阻碍；GBM抢先出现在国内，玩家购买有心无力；NDS烧录卡大战拉开序幕，各大厂商均不示弱。

IDS销量不见有起色 内存增大并无确事

相信许多朋友在以前都看到过关于IDS的内存比NDS大的报道；据说是与IDS内置中文词典以及中文输入法有关，但是到了发售后大家才知道实际上IDS并没有中文词典，也没有中文输入法，虽然可以运行中文游戏，但是内存根本就没有增加。上期也给大家说过NDS运行IDS游戏的事，也就是说IDS运行中文游戏并非是因为IDS内置了字库，NDS不能运行中文游戏仅仅是因为神游对IDS以及中文卡带进行了加密，通过特定手段处理后NDS一样地能够运行IDS游戏。所以目前许多玩家仍然处于观望之中，于是经过观察，发现市面上的IDS销量真的没有好的起色，仍然是维持小规模的销量，基本上没法撼动NDS的市场，更何况目前NDS烧录卡都已经开始步入起步阶段，一些朋友已经入手了烧录卡，暂时更不会考虑IDS，毕竟目前没有良好的解决方案能够让IDS使用烧录卡，综合以上原因，多数人选择等待……

水货商人本事不小 GBM国内上市

盼星星盼月亮，终于把GBM给盼到了……日本预定上市时间是9月13日，不过国内神通广大的水货商人竟然在9月10号就开始大量销售各色版本的GBM，价格也不算贵，888元，这就不能不叫人称奇，连日本玩家也享受不到的待遇中国玩家却可以得到，这不知道算不算幸运呢？因为担心国内在首发的时候货很少，拿不到机器，所以云云在GBM发布不久就让日本友人预定了，打算让他帮我买一个新版的播放君PLA－YAN一起从日本寄过来，等到9月10号有商人在网上叫卖GBM时，那时心里真是后悔极了，可是已经在日本订了，又不可能退，所以只有看着人家买的GBM流口水，到了9月13号，日本各大专卖店也正式发售GBM了，看着日本方面传过来的图云云心里又痒了。恰好这时候本地的电玩店BOSS朋友又打电话来告诉云云GBM到货了，价格只需875元，这时候心里那叫一个急，当时就真的打算冲出去打的去游戏店提一台回来，但是转念一想：冲动是魔鬼啊……如果真去买了那自己在日本预订那一台咋办？到时候就是两台GBM了，买这么多干嘛？终于慢慢地平息了冲动的想法，不过那天晚上确实不好熬啊。到了第二天，也就是9月14号，朋友告诉我13号中午已经给我EMS寄过来了，只需要三四天就可以收到，这下心里稍微舒服了一些，剩下的就只有等待了……



GBM在国内能有多少普及量，仍是个未知数。

以上都是云云的个人经历，相信许多朋友看着GBM发售后也是有些抑制不住自己吧，云云看到经不住诱惑GBM一到货就购买的朋友不在少数，当然这些朋友大多手头资金宽裕，而且拥有NDS或PSP，买GBM完全是因为对掌机的热爱之情，估计那些不买NDS不买GBA SP而攒钱购买GBM的朋友还是少数，毕竟大多数朋友都并不是想出手就能出手的，一方面GBM目前价格稍有些高，近900元的价格并不是每个人都能接受的，因为NDS也不过千元左右，衡量起来大多数人还是会选择NDS，所以说首发就购买GBM的一般都是有钱的玩家，他们往往是为了满足自己的好奇心，真正购买后并不会把GBM当作主力掌机，而且我也看到有玩家反映GBM屏幕小，玩久了有些费眼睛的说法，这样一来基本上买来新鲜感过了GBM就会成为家里的装饰物或者是炫耀的好东西而已……反而是那些冷眼旁观的朋友比较可爱，他们知道等待，因为在一个月内GBM就会降价，就像GBA以及GBASP还有NDS和PSP发售时一样，稍稍克制一下自己就

梁刚	不知道什么时候我能买到2000页的《P.G》，出一期2000页的特辑。
读者资料	男，23岁，重庆市渝中区石油路48号，400042

能节约一两百元钱，也算值得了。

说起来云云当初对GBM价格的猜测现在看来完全对了，八九百元左右确实是位于GBASP与NDS之间的档次，也只有制定这样的价格政策才不会冲击GBASP和NDS的销售！由于目前GBA已经停产，所以GBASP有调价空间，所以以后GBM的调价因为会影响GBASP的价格变化，这一点应该是不会错的，所以GBM的发售对于那些在GBM和GBASP之间徘徊的朋友也有好处，当以后价格更加明朗以及档次拉得更开时，当GBM的价格稳定、GBASP价格更加低时，出手的最好时机也就到了。

NDS烧录卡大战宣告开始 各家厂商大显神通

一直以来都关注着NDS烧录卡发展势头，从眼下看来这场大战基本上已经宣告开始了，各个厂家差不多都推出或者发布了自己的NDS烧录系统，许多玩家在众多产品中又要迷失方向了，下面就给大家介绍一下最新的动态吧。

首先是GBALINK的消息，上期介绍了GBALINK的引导卡SPRITEKEY，最近GBALINK小组推出了购买GBALINK产品优惠活动，玩家只需要购买GBALINK ZIP2 512M卡带+USB独立烧卡器就能够获赠SPRITEKEY以及NDS/PSP双用的外接电池盒，全套只需要660元，但是GBALINK的NDS游戏解决方案在目前看来并不是特别完美，游戏支持度不高，大概只有80%的ROM能够运行，而且《JUMP明星大乱斗》和《应援团》以及新发布的三款美版《任天狗》都不能支持，另外它的引导程序也有问题，经常开机白屏，所以我们需要等待它的软件更新。此外，GBALINK目前最大的容量也只有512M，目前已经有1G的游戏，GBALINK表示暂时也不会推出超过512M的卡，所以各位在购买之前需要考虑好，当然了，GBALINK对于GBA游戏的支持是完美的，在NDS的支持上面还需要多下功夫，而且在我们看来最关键就是卡带容量过小，以后不能支持大容量的ROM，而且容量小，存放的ROM也少。

其次就是电影卡出品的G6 FLASH和M3，G6 FLASH差不多就快上市了，它是GBA真卡大小的NDS/GBA两用烧录卡，目前支持的ROM有Do-FAT以及GST两种格式，如使用Do-FAT格式的ROM就能够使用DMA技术以便使得大容量ROM瞬间从NANDFLASH启动，而不用像Super Card一样得事先载入到SRAM里，这样就节约了时间，经过云云测试，512M的《JUMP明星大乱斗》和《恶魔城》都只需要2秒就能够正常进入游戏，而且游戏过程中没有死机拖慢的现象，可以说DMA技术将会为掌机烧录卡带来全新的活力，当然这一技术会不会有什么弊端，这也得靠时间来检验，不过云云在使用G6 FLASH这一周后感觉很不错，以后就把它当作自己的主力NDS烧录卡来用了。虽然它并不支持CLEAN版ROM，但是其ROM放出速度也很快，它可是全球首款支持《JUMP明星大乱斗》以及美版《任天狗》的烧录卡哟。

此外，G6 FLASH也移植了M3的多媒体播放器，也就是说G6 FLASH能够享用M3的电影播放功能！这意味着购买了G6也就等于购买了M3！除此之外，个人觉得G6 FLASH的PDA系统也很不错，你可以方便地添加各种组件，以便实现记事本、科学计算器、通讯薄、汉英字典等功能，同时它还是全球首款支持NDS触摸屏操作的烧录卡。据悉G6 FLASH上市时会有1G、2G、4G三个版本，4G的价格大概是1400元，2G的价格大概是1200元，1G的价格估计在1050元左右。



可以看出G6 FLASH的包装方面还是能给人留下不错的印象。

不过购买了M3的朋友也不必苦恼，因为M3会在以后实现G6 FLASH所有的NDS游戏功能，也就是说M3能够与G6一样玩NDS游戏，目前已经有三个NDS ROM可以在M3上运行，过段时间就会有正式版的内核放出以便M3和G6运行同一套Do-FAT ROM。

除此之外EZ FLASH方面也有消息，大概两周后EZ FLASH便会放出软件使得EZ1/2能够玩上NDS游戏，但是唯一的要求就是使用EZ PASS，其它厂家的PASSME设备是不能使用的，至于EZ3的程序会在以后放出，据说能够支持直接运行NANDFLASH里512M以及1G的游戏，为大家所关注的EZ4则会顺延发售日期，而且EZ4到时候会推出两个版本，一种EZ4标准版，一种是EZ4 Lite，可以使用SD卡存储游戏，到时候我会为大家带来第一时间评测。最后要告诉大家的就是EWIN也将于本月发布其512M卡带的NDS解决方案，到时玩家只需要购买EWIN的PASSME以及下载新版软件就能够实现NDS烧录功能。

文/窗外不归的云 责编/翔武

方舟	那可真是小编的末日啊！
翔武	朋友……《现代汉语辞典》也没到2000页啊……

超越2D动作游戏常识的新英雄们登场

GUNSTAR SUPER HEROES

再度提升GBA表现力
创造全新的火枪传说！

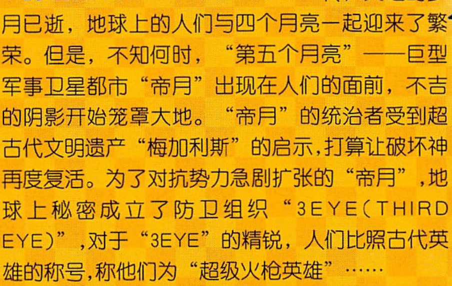
GBA	超级火枪英雄		
	GUNSTAR SUPER HEROES		
	ACT	SEGA	日版
	4800日元	2005.10.06	1人用
	容量未定	全年龄推荐	对应周边未定

剧情 STORY



↑恶梦重现，英雄又一次降临世间。

曾经有两位英雄，他们为了对抗苏醒的破坏神而站了出来。没有人知道他们是谁，只知道他们叫做“火枪英雄”。他们经历了漫长的战斗，终于在遥远的月之世界将破坏神埋葬。与月亮一同飞散的破坏神裂成四块碎片，化作四个新的月亮环绕在地球四周。时光流转，英雄的岁月已逝，地球上的人们与四个月亮一起迎来了繁荣。但是，不知何时，“第五个月亮”——巨型军事卫星都市“帝月”出现在人们的面前，不吉的阴影开始笼罩大地。“帝月”的统治者受到超古代文明遗产“梅加利斯”的启示，打算让破坏神再度复活。为了对抗势力急剧扩张的“帝月”，地球上秘密成立了防卫组织“3EYE(THIRD EYE)”，对于“3EYE”的精锐，人们比照古代英雄的称号，称他们为“超级火枪英雄”……









→面对神秘军事组织「帝月」的进攻，人类陷入了危机。

系统 SYSTEM



改写2D动作游戏的历史！

动作射击游戏巅峰之作《火枪英雄》归来了！《火枪英雄》1993年在MD上发售后引起轰动，造就了一大批忠实的《火枪》迷，成为游戏爱好者们之间的不朽传说。如今，这部作品以进化后的姿态出现在GBA上，开发者依然是大家熟悉的TREASURE。《超级火枪英雄》将改写2D动作射击游戏的历史！

毫不褪色，更添光彩的爽快动作！

用多彩的装备与强力的近接攻击连续打倒敌人，这种爽快感在本作中得到了进一步提升。

关卡构成与BOSS多种多样，游戏中还设计了残留前作氛围的关卡，以及能使人回忆起SEGA其它经典作品的场景。



↑激烈紧张的BOSS战依然是玩家们关注的焦点。

作品中充满了“游玩、享受、投入”的要素！

玩家可以选择“RED”和“BLUE”两位角色进行游戏。难度分为EASY、NORMAL和HARD三种，难度调整的余地很大，初次接触《火枪》的玩家也能进行充分游戏。另外，选择的难度不同，登场人物和剧情也会发生变化。“限时模式”和“得分模式”也会出现在游戏中，玩家们可以相互比赛射击技巧和回避能力，在挑战过程中找到乐趣。



↑真正的放缩功能将为游戏的表现力增添更多光彩。

登场人物 CHARACTER



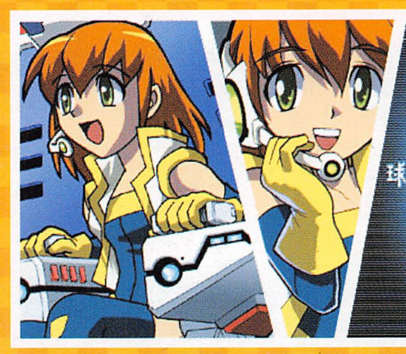
RED

天才火枪手，虽然年纪轻轻，却已经是“E3YE”中实力首屈一指的人物。喜欢一路猛冲，性格乐观，情绪极端，带有天真烂漫的一面。年幼时父母双亡，与同样是孤儿的BLUE一起长大。将BLUE当成哥哥一般敬重，总不愿离开他的身边。

BLUE

第二位火枪手，也是一个年轻的天才。平日里言行很“酷”，一副爱挖苦人的样子，实际上对同伴的关心以及对任务的责任感比谁都强。和与自己性格相反的RED形影不离，时常通过开RED的玩笑来缓解战斗中的紧张情绪。





YELLOW

火枪医疗队成员。索敌和情报收集能力非常优秀，一直在后方协助RED和BLUE，现在已经成为队伍中不可或缺的存在。她的过去隐藏在秘密之中，不过有传闻说，她似乎有一位失踪的兄长……



GREY将军

如同彗星一般出现的帝月支配者，身世被重重谜团包围。他率领手下的PINK、ORANGE和BLACK企图将全世界收入手中。“3EYE”和火枪手们一直在和他进行激烈的对抗，地球的未来究竟会落在谁的手中？



GREEN

曾经和RED、BLUE同为“3YE”成员的男子，不知为何来到了帝月的旗下，成了火枪手们最强的敌人。他操纵着古代的超兵器“SEVEN FORCE”，有人说，他的心中潜伏着野心……



ORANGE

宇宙战舰“金之一献”的舰长，经过反复锻炼的钢铁一般的躯体中隐藏着可怕的战斗能力。他喜欢把别人引到自己的战斗领域，用得意的力量战法将对手击溃。虽然对阵不可避免，但和他打接近战必须慎之又慎。





操作 CONTROL

键位操作（通常游戏模式）	
跳跃	在地上按A键（跳跃高度随按键时间变化）
滑铲	在地上按住下方向键再按A键（处于可以跳下的地形时改为按住斜下方向键）
勾拳	在地上按住上方向键再按A键
横踢	在空中按住横方向键再按A键
钻踢	在空中按住斜下方向键再按A键
落踢	在空中按住下方向键再按A键
三角跳	在空中面向墙壁按A键
跳下(悬吊)	在可以跳下（悬吊）的地形上按住下方向键再按A键
翻身踢	悬吊状态下按住上方向键再按A键
键位操作（高速卷轴模式）	
线移动	输入与卷轴垂直的方向或者不输入方向时按A键
共通操作	
武器变更	L键
道具拾取	按住下方向键再按B键

《火枪英雄》是什么？

《火枪英雄》是1993年在MD上发售的一款著名动作游戏，凭借动作感觉和技术力获得了好评，同时也令TREASURE闻名于世。

多关节角色

角色用经过精细分割的部件组合而成，用以表现出整体制图所无法表现的纤细动作或巨型角色的技法，大幅提升了角色表现力。

光栅卷轴

通过画面上每一道线细微的卷轴变化，使之形成拟似立体感和火光摇曳等特殊效果的技法。《火枪》利用这种技法实现了“拟似半透明二重卷轴”的效果，引起了轰动。

拟似回转扩大缩小

《火枪》中主角和ORANGE战斗时，直升机看起来似乎在回转，但实际上是背景以16dot为单位进行纵向制御所形成的效果。

时代的演变

在本作中，MD所没有的回转、扩大、缩小和半透明机能全部得以应用，营造出了令人惊叹的新舞台。历经12年岁月，《火枪》得到了脱胎换骨的进化。

《洛克人EXE》系列的最终之作！

《洛克人EXE》从2001年3月起发售了第一作之后，很快成为GBA上的人气系列。如今，这个持续了4年以上的系列即将迎来完结！从CAPCOM公布的消息来看，《洛克人EXE》将是这个系列的大结局。主人公光热斗转校，洛克人产生了异变……本作中会不会发生前所未有的大事件？

再见了，洛克人

ROCKMAN EXE 6



洛克人EXE6		
ROCKMAN EXE6		
A·RPG	CAPCOM	日版
价格未定	2005年冬	游戏人数未定
容量未定	推荐年龄未定	对应周边未定

GBA

在新舞台"才叶市"中等待着主人公的是什么？



↓转校离开这所学校的竟然是光热斗。由于爸爸工作上的原因，他们一家要搬家了。



↑在我们熟悉的秋原町里，鞠子老师说起了转校的事，有一位同学将从班上离开。



↑朋友们聚集起来为热斗送行。爸爸和妈妈对热斗的朋友们表示感谢。

↓曾经并肩战斗的朋友们，即使分隔两地，友情也是不会消失的。





↑热斗一家搬到了才叶市。热斗正在街上漫无目的地散步，却看到一位少女正被机器狗袭击。



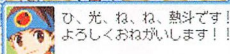
↑机器狗似乎感染了电脑病毒，才作出了攻击行为。热斗用拿手招数消除了病毒,少女平安无恙。

↓面对众多陌生的面孔，热斗也免不了有些紧张。班上充满了宁静而快乐的气氛。



↑一切安顿好之后，热斗转入了新的学校，来到了新的班级。他在才叶市的生活正式开始了。



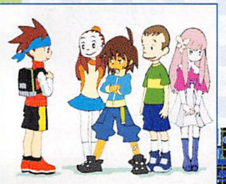




↑平静的生活并没有持续多长时间。电脑世界中似乎发生了新的事件，洛克人的征程只得再次开始。但是……

双版本同时发售，崭新的变身系统！

已经公布的消息显示，《洛克人EXE》将以双版本形式发售，两个版本会同时上市。同时，本作中还出现了崭新的变身系统，洛克人将以前所未见的面貌出现在玩家面前。选择不同版本，变身后的形态和遭遇到的敌人可能都会发生变化，两版本之间的联动也令人关注。



←热斗就读的新学校中的同伴们。在电脑世界中，这些同伴将分别扮演什么角色？



→新型病毒出现，不同的版本敌人也不同？

←洛克人的身体竟然发生了异变。这个姿态究竟是怎么回事？

天空的恶鬼

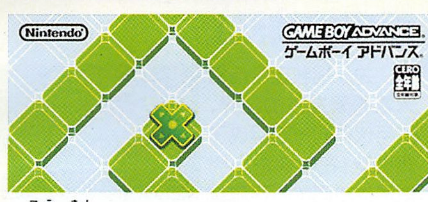


变化后的洛克人第一形态，象征天空。全身以深红色为基调，拥有宽大的羽翼和锐利的指钩。充满威严的容貌之下是否隐藏着终极的力量？

大地的凶神



变化后的洛克人第二形态，象征大地。青灰的体色，肉食野兽一般的瞳孔，闪烁着寒光的钢爪，变身成这副模样的洛克人究竟是正是邪？





通勤一笔

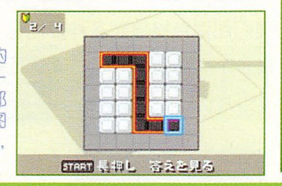
通勤ヒトフデ

GBA		
PUZ	NINTENDO	日版
2800日元	2005.10.13	1人用
容量未定	全年龄	对应周边未定

任天堂公司将于10月13日在GBA上推出《直感一笔》的后续作品《通勤一笔》。游戏类型依然是以“一笔画”为主题的轻松解谜，玩家们可以在上学放学或者上下班途中轻松游玩，享受作品中那种看似简单的深奥。

基本游戏规则

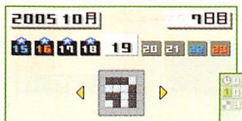
本作与前作一样是“一笔画消去”，游戏方式非常简明。除使用A、B键的普通操作之外，游戏还对应十字键+L键+SELECT键的单手操作，玩家可以一只手握着车上的扶手，一只手玩GBA，这就是《通勤一笔》名称的由来。



→仔细看清空格的位置与排列，用一笔将所有空格全部连接起来。如果图中的空格全被填满，关卡就通过了。

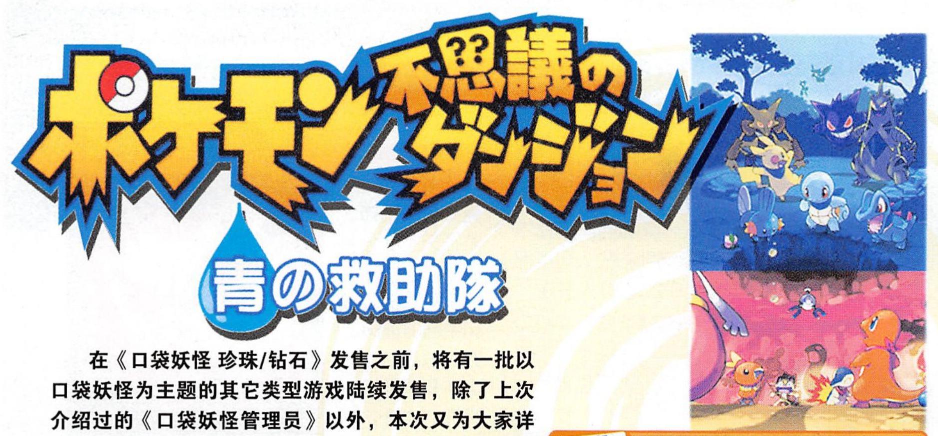
基本游戏规则

游戏模式共有三种。“关卡模式”可以慢慢玩，“限时挑战”要求玩家挑战最短解答时间。在“自由设计”中，玩家可以设计原创关卡，设计出的关卡还可以通过密码和人交换。



↑关卡模式也叫“每日一笔”，玩家可以慢慢思考。

↓考验玩家反应力的“限时挑战”模式。



在《口袋妖怪 珍珠/钻石》发售之前，将有一批以口袋妖怪为主题的其它类型游戏陆续发售，除了上次介绍过的《口袋妖怪管理员》以外，本次又为大家详细介绍另一款新作《口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队》。本作是由擅长制作不可思议迷宫类游戏的Chunsoft公司协力制作的，在熟悉的迷宫中行动的角色都变成了口袋妖怪，会是什么样的感觉呢？



口袋妖怪不可思议迷宫 青之救助队
ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队

NDS		
A・RPG	NINTENDO	日版
价格未定	2005.11.17	人数未定
与GBA版联动	全年龄	对应周边不明

某天突然变成了口袋妖怪！



作为主角的你，某天从睡梦中被人叫醒时，出现在眼前的赫然是一只口袋妖怪。奇怪的是自己居然能听懂面前的精灵说什么，猛然发生自己居然变成了一只精灵！

变成了精灵的你要在其它精灵们的指导下开始认识自己进入的这个世界。



随着故事剧情的发展，为什么自己会变成口袋妖怪这个问题的答案也会渐渐明朗……

你是哪种口袋妖怪？





首先要回答游戏一开始时的一些问题。

根据这些答案来决定你变成哪一种精灵。

成为伙伴的是谁？



根据自己变成的精灵的种类，会有不同的精灵成为自己的伙伴，它就是一直帮助你的最重要的伙伴哟！

组成救助队！



为了拯救这个自然灾害频繁发生的世界，你与伙伴们一起组成了救助队！在每次进入时地形都不同的不可思议之迷宫中，有一些被困的精灵正等待着你的救助！

接受的委托是什么？

成立救助队以后，你会收到被困的精灵们发出的各种各样的救助委托。

接受救助委托的形式很多，自己的救助基地会受到委托信，能在联络所的小公告板上看到委托内容，还会从精灵们那里直接接到各种委托等等。





伙伴们逐渐增加！

随着冒险的进行，救助队的成员会渐渐增加越来越多，除了最初的你和你的伙伴之外，还有越来越多的精灵加入救助队，究竟会遇到怎样的精灵呢？



不可思议的迷宫是什么？



不可思议的迷宫是一个处处地形错综复杂的地方，在迷宫里面可能得到种子、果实、技能机器等各种道具。每次进入迷宫时，迷宫内的地形都会发生变化，而道具的位置当然也会起变化，这就是不可思议迷宫。





回合制战斗！

迷宫中存在着的各种遭受自然灾害的精灵会对你发起攻击，与其它精灵进行的战斗以回合制进行，自己行动一回合、对方行动一回合这样交替行动，因此不焦不躁地看清对手的行动是非常重要的哦！







自己先走近对手的情况下，走近对手后自己回合结束，然后轮到对手行动，被对手攻击时会受到伤害。





自己攻击落空的情况下，对手会向自己走近，再次攻击对手，击中时能给予伤害。

使用技能！



与GBA版的《口袋妖怪》系列游戏一样，精灵最多能领悟四个技能，各种技能只对正面的敌人有效，另外还有一些技能拥有对房间内全体敌人有效的范围效果。根据情况不同，还有可能追加中毒或烧伤等各种效果。





巧妙利用各种道具！

根据遭遇的各种情况，巧妙地利用道具来应对，这是冒险顺利的关键。道具能够在迷宫中拾取，还能在完成精灵的救助委托后得到。



↑食用后回复体力的果实。



↑给予正面敌人一定伤害的种子。



↑能够攻击远处敌人的石头。

双版本同时发售！



《口袋妖怪不可思议迷宫》仍然像以前的一些作品一样分为双版本发售，其中《青之救助队》对应NDS，而《赤之救助队》则是GBA游戏。不难想象两款游戏之间应该会存在联动关系，而《口袋妖怪》系列游戏收集、育成、交换的特点依旧会在本作中发挥得淋漓尽致，各位玩家可以大胆猜测游戏中也会有386妖怪图鉴出现，一起来努力收集吧！

Xenosaga I·II



结合了PS2版《异度传说》一章《力的意志》和二章《善恶的彼岸》两部作品内容，并增加了原创剧情的《异度传说1+2》登陆NDS平台，想必这个消息让不少玩家觉得震惊吧！



←↓A.D历20XX年地球上发现了被称为佐哈鲁的神秘物体。A.D历2510年地球人开始进行宇宙移民计划，改纪年为T.C.历。T.C.4767年，人类舍弃发祥地已经过去四千多年了……



←一章中的战斗的系统在本作中依然健在，并且战斗时将会搭载名为P · F的新系统。

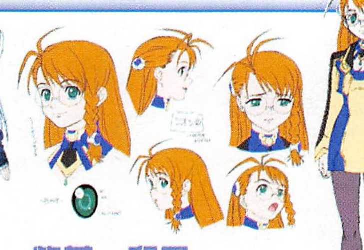
名作降临NDS 豪华阵容制作

本作游戏剧本由《异度传说》动画版作者竹天裕一亲自担任，人设方面由竹内浩志完成，登场人物和场景作画监督由菊池爱担任，剧情高潮部分的场景演出由大河广行担任，音乐方面由山下康介担任，豪华的制作阵容绝对会带给玩家们一部优秀的《异度传说》。

KOSMOS

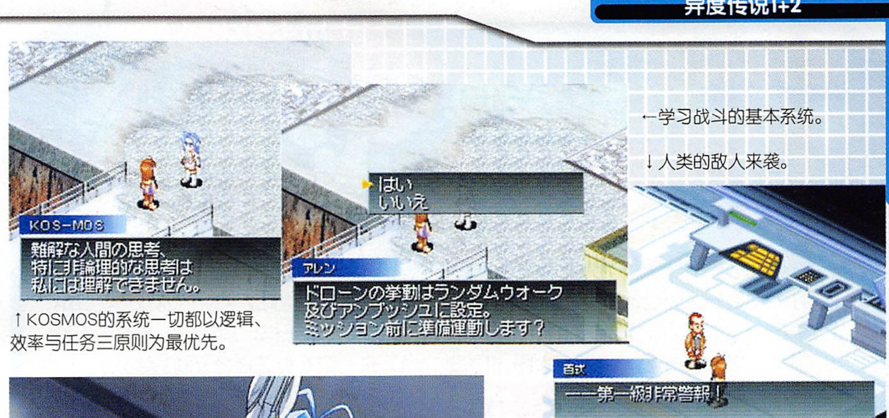
星间集团维克多工业开发的女性型战斗用机器人。





紫苑 · 90月

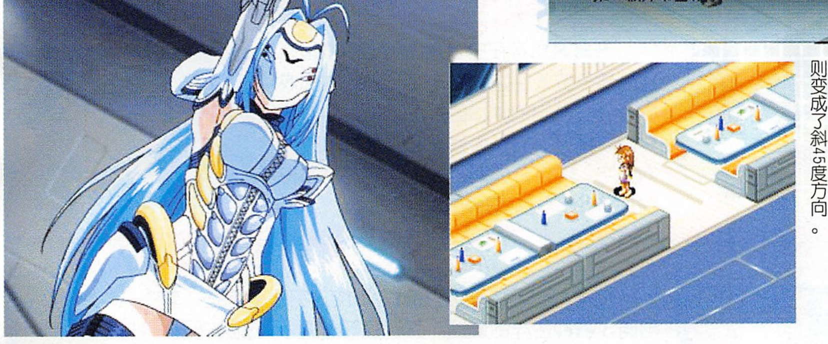
KOSMOS的开发者，受KOSMOS的无条件保护。



←学习战斗的基本系统。

↓人类的敌人来袭。

↑KOSMOS的系统一切都以逻辑、效率与任务三原则为最优先。



←本作使用Q版的人物形象，而视角则变成了斜45度方向。

↑在紫苑出击应敌遇到生命危险时，KOSMOS自动启动去救援。





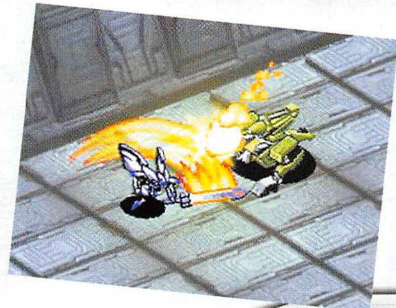


←↑ 战斗中使用各自的武器和必杀技，新系统P・F将起到重要作用。

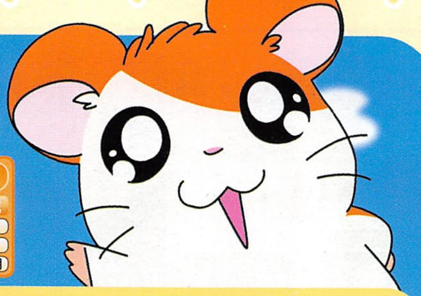


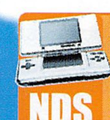






哈姆太朗 进军谜之城





NDS	哈姆太朗 进军谜之城		
	とっとこハム太郎 ナゾナゾQ 云の上の?城		
	PUZ	NINTENDO	日版
	价格未定	2005年11月	人数未定
	未定	全年龄	对应周边不明

小仓鼠哈姆太郎也是任天堂明星家族中的一员，而《哈姆太郎》系列的游戏也在GBA上陆续推出了好几作，游戏主题从仓鼠的恋爱到运动会多种多样，现在NDS上也即将推出这个系列的最新作品，《哈姆太郎 进军谜之城》是一款汇集了众多谜题的游戏。

STORY



在高高飘浮在白云之上的谜之城里，居住着一位天空之公主，某天哈姆太郎收到了公主发出的SOS信号。哈姆太郎跟伙伴们商量好以后，大家一起乘坐热气球飞向天空，决定合力解救公主的危机。本作的故事就是从这里开始的。



目标谜之城!



哈姆太郎得到了居住在谜之城的天空公主给的一本书，这本书上写满了各种各样的谜题。正确解开谜题后，就能得到一种名为“问号能量”的不可思议的能量，用来驱动热气球飞行，目标谜之城！

但是在哈姆太郎和伙伴们的冒险途中，大家还必须不停地进行猜谜，如果猜错的话，就会损失问号能量，带来很大的麻烦。

来跟哈姆太郎它们一起开动脑筋解开谜题吧，一起来合力解救谜之城的天空之公主吧！

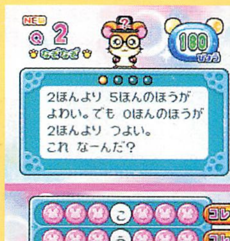


谜题大征集

《哈姆太郎 进军谜之城》的官方主页上正在征集谜题，各位玩家如果想到什么有趣的谜题，就可以到那个主页上面去登记。如果谜题被采用的话，就会在游戏中看到自己的笔名和谜题，那么就来看看游戏中可能出现的都是怎样的谜题吧！

谜面：两个比五个强，零个比五个弱，这是什么呢？

谜底：伸出两个手指代表剪刀，伸出五个手指代表布，握拳（伸出零个手指）代表石头，因此这个谜题的答案是猜拳。







コロッケ！DS 天空の勇者たち

NDS	禁货猎人DS 天空的勇者们	
	コロッケDS 天空の勇者たち	
A・RPG	KONAMI	日版
5229日元	2005.11.24	1–4人用
未定	全年龄	对应周边不明

系列新作登场！

《禁货猎人》新作将于11月24日发售哦！本次的故事舞台是DS！相比前作大幅进化！



NDS	铁之羽	
	アイアン フェザー	
A・RPG	KONAMI	日版
价格未定	2005.12.15	1人用
未定	推荐年龄审查中	对应周边不明

以七色的勇气无畏前行！

《铁之羽》是KONAMI在东京电玩展上的参展游戏之一，本作公布了少量游戏画面，而系统和剧情设定等更多的详细情报请期待续报。

アイアン フェザー Iron Feather





←需要在下屏幕上用触笔操作的解谜部分。



←主角们的手臂化作各种武器，战斗中使用华丽的大范围攻击招式。



漫画同人会

Comic Party Portable

PSP		
AVG	AQUAPLUS	日版
5040日元	2005.10.27	1人用
容量未定	年龄审查中	无对应周边

《漫画同人会》是AQUAPLUS开发的恋爱养成游戏。主人公将参加同人志贩卖会“COMIC PARTY(简称COMIPA)”，在那里结识了充满魅力的女主角们，让我们先来认识一下吧。

有暴力倾向的顾家女孩？

高濑瑞希（声优：茶山莉子）

主人公的好友，对于动漫毫无兴趣，因此也很难理解主人公。

永远精神十足的新面孔！

御影昴流（声优：仓田雅世）

大影流武术的继承人。总是自称“正义的朋友”，是个永远对自己的作品信心十足的元气热血娘。

想要恋爱的话，就去同人志贩卖会吧！

印刷厂老板的女儿，虽然经常笨手笨脚地办错事，但可爱的性格弥补了这一切。

亲手制作的超巨大烧饼

家本千纱
（声优：马场澄江）

号称“COMIPA女王”而大受欢迎的同人志作者，不过日语的发音不太标准……？

大庭咏美
（声优：马场澄江）



猪名川由宇
（声优：茂吕田香）

赚钱与看球一箭双雕！

总是手持纸扇的大阪女孩，被死对头大庭咏美称为“温泉熊猫”。

充满神秘感的少女

平日沉默寡言但很有漫画天赋的少女。她的作品虽然朴素，却充满了独特的魅力。不过，她最近也在为作品无人问津而烦恼。



长谷部彩

（声优：园崎未惠）



COMIPA的和平高于一切！

在COMIPA会场工作的大姐姐，无论怎样的骚乱都会在她手中的黄牌红牌面前消失无踪。

牧村南

（声优：山田美穗）

豆知识：御宅族是什么？

"御宅族(OTAKU)"是日本对于动漫、游戏重度发烧友的称呼。这些人虽然被"一般人"组成的主流社会所排挤，但他们却仍然能在属于自己的世界里怡然自乐地生活。

日本经常会定期举办一些供动漫爱好者交流的同人志贩卖会，这也就成了御宅族们的嘉年华。"COMIPA"正是这样一个活动。



性格活泼开朗的COSPLAY爱好者，在COMIPA上如同偶像一般拥有众多FANS。

芳贺玲子

（声优：牟田晶子）

一切都从"COMIPA"开始!

主人公是一个普通的大学生，但拥有美术才能却没有考上第一志愿的美术大学。他被损友九品佛大志带入漫画世界，强拉到同人志贩卖会"Comic Party"上。《漫画同人会》的故事也就从此开始了……



主人公的御宅族生涯从此开始!



←「COMIPA」的工作人员牧村南，属于可靠的大姐姐型？

深入非日常的生活



↑长谷部彩的作品虽然拥有独特的魅力，但却由于画面过于朴素而乏人问津。

同人志是怎样炼成的

创作同人志,参加每月一度的"Comic Party",并在一年之中与女主角恋爱,这便是游戏的基本流程。

① 决定执笔的作品内容

每个月初都要提交COMIPA的参加申请书，决定本月同人志的内容。具体需要决定的项目包括题材是动漫还是游戏、标题是什么、页数有多少，最后还要决定封面是彩色还是黑白。

一次都不要错过!



←假如同人志没有顺利完成的话，便无法参加COMIPA，直接导致GAME OVER。

② 在截止日之前仔细绘制作品

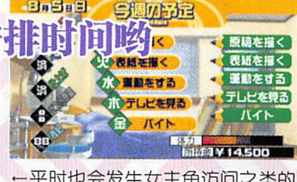
决定了同人志的内容后便要执笔了。玩家需要决定每天的工作，包括绘制原稿、绘制封面、锻炼身体或是打工。休息日还可以选择外出、电话等项目。

③ 将印好的原稿送到COMIPA!

原稿完成后便要送到印刷厂，在这里需要决定印刷的册数，以及在COMIPA上销售的价格。

一定要合理安排时间哟





←平时也会发生女主角访问之类的突发事件。



GUNDAM
BATTLE TACTICS

以TV动画、OVA乃至游戏等为题材，构成了一年战争的世界。而越过载体的屏障，将这一切结合在一起的，便是这款《高达策略战》。在一年战争之中，你看见了什么？

PSP	高达策略战		
	GUNDAM BATTLE TACTICS		
	ACT	BANDAI	日版
	5040日元	2005.09.22	1-4人用
	576KB	全年龄	对应网络

在PSP上转战世界各地，体验真实的一年战争！

RGM-79 吉姆 GM

GM是“GUNDAM-Mass production(高达量产型)”的缩写。为了提高生产性，GM在结构上进行了大量简化,废除了一些昂贵的高端设备，但实际性能完全无法与高达相比。但即便如此，其综合性能依然在当时吉翁军主力MS“扎古”之上。同时，各地又以GM为基础开发出大量衍生机型，为一年战争的胜利奠定了基础。



RGM-79[G] 先行量产型陆战吉姆 LAND BATTLE GM

在量产型吉姆的生产体制确立之前，联邦军为了保持战局，临时设计了这种陆战型MS。由于是应急量产机，陆战吉姆以牺牲成本为代价提高了性能，特别是装甲采用了与高达一样的月神钛合金，而非量产型吉姆的钛合金+复合陶瓷。因此比起量产型吉姆，陆战吉姆虽然显得粗糙，但性能却要高上不少。



凯·西汀



白色要塞队钢加农驾驶员。虽然平时总是吊儿郎当，但关键时刻却能爆发出潜力。

机动战士高达

小林隼人

白色要塞队钢坦克驾驶员，性格非常认真而且努力，是个可靠的家伙。

机动战士高达

爱娜·萨哈林

吉翁公国贵族萨哈林家的小姐，虽然担任军方的测试飞行员，但内心却很善良。

第08MS小队

RGM-79SP 吉姆狙击型Ⅱ GM SNIPER Ⅱ

以一年战争后期联邦军开发的RGM-79GS吉姆突击型为基础开发出的高性能MS。其头部装备了高性能探测器，保证了狙击的准确性。同时，发电机的出力与机体自身的运动性能都十分优秀，接近战也丝毫不落下风。但由于结构复杂以及投产时间过晚，直到大战结束也只生产了10余机。



RGM-79 吉姆陆战式样(白色野狗队专用机) GM LAND BATTLE TYPE(White Dingo Model)

将RGM-79吉姆针对陆战进行特化改装后，废除了宇宙用的部件，并强化了防尘与减震机能。武器方面，由于光束兵器在大气层内效率不佳，故采用了与先行量产系列相同的100mm机枪、火箭筒等实弹武器，还装备了陆战用的多功能盾。本机为澳大利亚游击部队「白色野狗队」的专用涂装。

MS-05B 扎古 ZAKU

通称"旧扎古"，是吉翁公国最初开发的MS，可以说是后来所有MS的原点。本机装备了105mm机枪、280mm火箭筒等武器,在一年战争初期创造了巨大战果。随着战事展开，本机的地位逐渐被MS-06扎古Ⅱ取代。到了大战中后期，性能不足的旧扎古多用于物资搬运、新兵训练等非战斗工作。

RX-75 钢坦克 GUNTANK

联邦军开发的长距离支援型MS。由于是摸索阶段的产品，因此移动部采用了履带，严格说来算是介于MS和自行火炮之间的产品。武器包括肩部的120mm无后坐力炮和腕部的40mm振发导弹，在远距离炮击战时拥有巨大威力。当然，这样的MS显然没有接近战能力，因此需要其他机体的掩护。



玩家也可以定制属于自己的原创驾驶员。

艾格

联邦军屈指可数的炮术士官，搭乘高达6号机「泥石」取得了巨大的战果。

吉翁尼克前线

玛特·希利

战斗中总是以保护队友为最有优先考虑的联邦军中尉，是一个优秀的指挥官。

机动战士高达战记

肯·毕达修塔

吉翁军外籍佣兵部队成员，无论在怎样的战斗中都把全队的安全放在第一位。

机动战士高达战记

MS-14A 勇士 GELGOOG

吉翁军在大战末期开发的MS，击败了多个竞争对手后踏上了主力量产机的宝座。勇士是吉翁军第一部装备光束来复枪的MS，号称战斗力与联邦军的高达不相上下。但由于大战末期缺乏熟练驾驶员，主要由新兵和学生兵组成的勇士部队并没有起到扭转战局的作用。



MSM-04 亚加依 AGGUY

吉翁军的简易量产型水陆两用MS，机身采用了大量扎古Ⅱ的部件以降低成本。由于反应炉的功率低，因此机体的热源特征也不明显，再加上装甲涂有电磁波/红外线吸收涂料，令其隐形性能进一步提高，非常适合执行隐秘侦察任务。

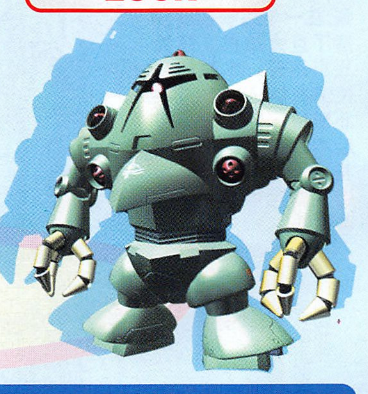


MS-18E 斗士 KAMPFER



吉翁军在大战晚期开发的强袭型MS。本机以牺牲装甲为代价将机体彻底轻量化，并增加了大量推进器。同时本机装备了散弹枪、360mm火箭筒以及“突击拳”火箭助推榴弹等多种重火器，拥有相当于普通MS一个小队的火力。但与此相对，斗士的燃料消耗也相当惊人，推力全开的情况下只能支持15分钟。

MSM-10 佐克 ZOCK



吉翁军水陆两用重MS，搭载了有通常MS三倍功率的反应炉，可以支持9门高能粒子炮连续发射。但由于机体过于笨重，虽然采用了气垫悬浮系统仍然无法弥补运动性的低下，在陆地上几乎没有机动力可言。为了弥补这一缺憾，本机采用了前后对称的独特设计，不必转身便可以攻击背后的敌人。



←面对动作迟钝的敌人，从空中攻击是个好办法。

→基地被敌人埋藏了炸弹，赶紧找到并拆除吧！

多姿多彩的任务内容

《高达策略战》中，玩家将作为一名MS驾驶员转战各地。而游戏也为玩家提供了各种各样的任务。任务内容包括全歼敌人、消灭指定目标、防卫固定目标、保护VIP、拆除炸弹等多种。任务完成后根据评价，可能会得到新型MS。假如在任务中满足特定条件的话，也会有隐藏MS哟。

大戦略 ポータブル

《大战略》系列是由玩家扮演司令官，指挥各部队以最终占据敌人首都为目的的战略游戏。自1985年首作发售以来，已经经过了20年的历史。从二战到现代的诸多兵器都曾在其中登场，可谓是战争模拟游戏的金字塔。本作颠覆了PC和家用机版过于复杂的系统，令游戏在简单之余又不乏深度。即使是初次接触《大战略》系列的玩家也可以顺利入门。本作与过去《大战略》系列最大的不同，就在于游戏开始时不再需要玩家选择自己所属的国家，而是要率领一支佣兵部队东征西讨。这是否意味着玩家在兵器的选择上会有更多灵活度呢？

PSP	大战略PORTABLE	
大战略ポ－タブル		
SLG	元气	日版
5040日元	2005年冬预定	1-2人
记忆容量未定	年龄审查中	对应网络



AH-64D“长弓”武装直升机

S-300地对空导弹

F-15C“鹰”战斗机

指挥精锐的佣兵部队，战斗在维和第一线！



A-10“雷电”攻击机

↑游戏中登场的都是现实中存在的兵器。

剧情

东亚军事国家“N人民国”的主席去世了，他的四个同父异母的儿子为了争夺元首的宝座，开始了血腥的权力斗争，甚至导致了军队失控。邻近诸国本来认为四兄弟相互牵制的情况下暂时不会有什么大动作，但事态却向着最坏的方向发展……为了维护地区的稳定与自己的利益，各国都开始采取了行动。此时，最前线设立的佣兵部队迎来了新的指挥官……



掌机世界大，游戏软件多。人气谁称王，尽在排行榜。
让我们一起来打造中国最权威的掌机游戏软件排行榜！



口袋妖怪・绿宝石

ポケットモンスターエメラルド

本期票数	累计票数		
1611	1611	■GBA ■NINTENDO ■2004.09.16	■RPG ■1-5人用 ■4800日元

NEW





口袋妖怪・蓝宝石

ポケットモンスター　サファイア

本期票数	累计票数		
737	737	■GBA ■NINTENDO ■2002.11.21	■RPG ■1-4人用 ■4800日元

NEW





口袋妖怪・火红

ポケットモンスター　ファイアレッド

本期票数	累计票数		
725	725	■GBA ■NINTENDO ■2004.01.29	■RPG ■1-5人用 ■4800日元

NEW





黄金太阳・失落的时代

黄金の太阳 失われし时代

本期票数	累计票数		
702	702	■GBA ■NINTENDO ■2002.06.28	■RPG ■1人用 ■4800日元



5 超级机器人大战OG2

スーパーロボット大战ORIGINAL GENERATION 2

NEW

本期票数	累计票数			
693	693	■GBA ■BANPRESTO	■S・RPG ■2005.02.03	■1人用 ■5800日元

6 口袋妖怪・叶绿

ポケットモンスター　リーフグリーン

NEW

本期票数	累计票数			
625	625	■GBA ■NINTENDO	■RPG ■2004.01.29	■1-5人用 ■4800日元

7 口袋妖怪・红宝石

ポケットモンスター　ルビー

NEW

本期票数	累计票数			
581	581	■GBA ■NINTENDO	■RPG ■2002.11.21	■1-4人用 ■4800日元

8 超级机器人大战J

スーパーロボット大战J

NEW

本期票数	累计票数			
567	567	■GBA ■BANPRESTO	■S・RPG ■2005.09.15	■1人用 ■5800日元

9 火炎纹章・圣魔光石

ファイアーエムブレム 圣魔の光石

NEW

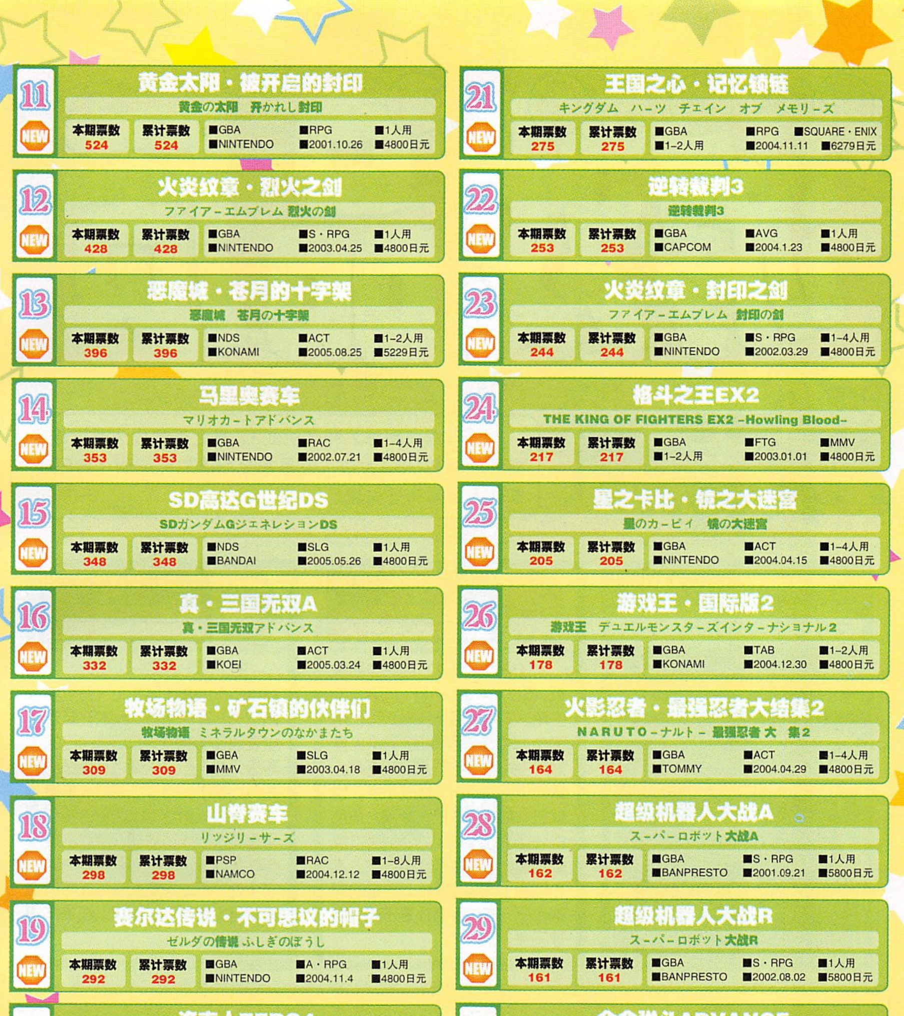
本期票数	累计票数			
534	534	■GBA ■NINTENDO	■S・RPG ■2004.10.07	■1人用 ■4800日元

10 恶魔城・晓月圆舞曲

キャッスルヴァニア　晓月の圆舞曲

NEW

本期票数	累计票数			
530	530	■GBA ■KONAMI	■ACT ■2003.05.08	■1人用 ■4800日元



排名	游戏名	原名	本期票数	累计票数	机种	厂商	类型	发售日	人数	价格
11 NEW	黄金太阳·被开启的封印	黄金の太阳 开かれし封印	524	524	GBA	NINTENDO	RPG	2001.10.26	1人用	4800日元
12 NEW	火炎纹章·烈火之剑	ファイアーエムブレム 烈火の剑	428	428	GBA	NINTENDO	S·RPG	2003.04.25	1人用	4800日元
13 NEW	恶魔城·苍月的十字架	恶魔城 苍月の十字架	396	396	NDS	KONAMI	ACT	2005.08.25	1-2人用	5229日元
14 NEW	马里奥赛车	マリオカートアドバンス	353	353	GBA	NINTENDO	RAC	2002.07.21	1-4人用	4800日元
15 NEW	SD高达G世纪DS	SDガンダムGジェネレションDS	348	348	NDS	BANDAI	SLG	2005.05.26	1人用	4800日元
16 NEW	真·三国无双A	真·三国无双アドバンス	332	332	GBA	KOEI	ACT	2005.03.24	1人用	4800日元
17 NEW	牧场物语·矿石镇的伙伴们	牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち	309	309	GBA	MMV	SLG	2003.04.18	1人用	4800日元
18 NEW	山脊赛车	リッジリーサーズ	298	298	PSP	NAMCO	RAC	2004.12.12	1-8人用	4800日元
19 NEW	赛尔达传说·不可思议的帽子	ゼルダの传说 ふしぎのぼうし	292	292	GBA	NINTENDO	A·RPG	2004.11.4	1人用	4800日元
20 NEW	洛克人ZERO4	ロックマン ゼロ4	288	288	GBA	CAPCOM	ACT	2005.04.21	1人用	4800日元
21 NEW	王国之心·记忆锁链	キングダム ハーツ チェイン オブ メモリーズ	275	275	GBA	1-2人用	RPG	2004.11.11	SQUARE·ENIX	6279日元
22 NEW	逆转裁判3	逆转裁判3	253	253	GBA	CAPCOM	AVG	2004.1.23	1人用	4800日元
23 NEW	火炎纹章·封印之剑	ファイアーエムブレム 封印の剑	244	244	GBA	NINTENDO	S·RPG	2002.03.29	1-4人用	4800日元
24 NEW	格斗之王EX2	THE KING OF FIGHTERS EX2 -Howling Blood-	217	217	GBA	1-2人用	FTG	2003.01.01	MMV	4800日元
25 NEW	星之卡比·镜之大迷宫	星のカービィ 镜の大迷宫	205	205	GBA	NINTENDO	ACT	2004.04.15	1-4人用	4800日元
26 NEW	游戏王·国际版2	游戏王 デュエルモンスターズインターナショナル2	178	178	GBA	KONAMI	TAB	2004.12.30	1-2人用	4800日元
27 NEW	火影忍者·最强忍者大结集2	NARUTO-ナルト- 最强忍者大结集2	164	164	GBA	TOMMY	ACT	2004.04.29	1-4人用	4800日元
28 NEW	超级机器人大战A	スーパーロボット大战A	162	162	GBA	BANPRESTO	S·RPG	2001.09.21	1人用	5800日元
29 NEW	超级机器人大战R	スーパーロボット大战R	161	161	GBA	BANPRESTO	S·RPG	2002.08.02	1人用	5800日元
30 NEW	合金弹头ADVANCE	メタルスラッグ アドバンス	155	155	GBA	SNK Playmore	STG	2004.11.18	1人用	4800日元

掌机游戏排行榜本期开始正式运行啦！虽然编辑部全体成员都认为《口袋》系列中的某一作无疑会夺取冠军的宝座，但谁也没有想到《口袋》居然会把前3名的位置吃得一个不剩，第一名的《绿宝石》更以超过第二名一倍以上的票数压倒性胜出。而上期榜首的《晓月》则落到第10名惨淡经营，相信这与其姊妹作《苍月》爬到第13名的位置也有不小的关系。新发售的《机战J》先声夺人，在几天时间里一气爬到第8名，直逼前辈《OG2》也显示了其实力。除此以外，《黄金太阳》与《火纹》也分别在前10名中占据了一席之地。NDS与PSP上榜游戏共3款且都位于15名前后，看来GBA在今后一段时间内将仍然是主流。

接下来说明一下投票规则：由于本榜每期的前三名将不会参加下期投票，因此投票的时候最好不要选择本期前三的游戏以免造成废票。各位读者可以通过我们的回函卡来投票，或是直接到本刊的官方网站(www.vgame.cn)投下您宝贵的一票。希望各位读者能够积极参与，和我们一起打造中国最权威的掌机游戏排行榜。



责编/翔武

《马里奥网球》和《机战J》当之无愧成为最近最受好评的两款GBA大作，但是备受期待的PSP版《WE9》却让人觉得有些失望。

马里奥网球ADVANCE

マリオテニスアドバンス

任天堂	2005.09.13
SPG	128M
1-4人用	全年龄推荐





翔武

●极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

《马里奥网球》再次登陆掌机，本作和GB版一样，有原创的主角。主角升级后会得到强化用的能力点，玩家可以根据个人喜好对主角进行不同方向的培养。本作中引入了GC版的SS技，也就是俗称的必杀技，使每个角色的特色更加明显。主角的SS技则是需要在故事模式中得到。本作画面上乘，是GBA上不错的网球作品，不过手感还是不如《网球王子》。



雪人

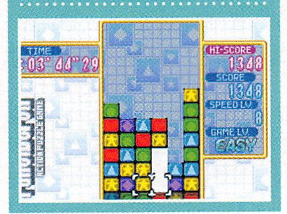
●生僻冷门派
对热门游戏不感冒

由于都出自同一小组之手，所以本作的整体风格和《马里奥高尔夫》非常相似。玩家在游戏中要通过不断的练习提升自己的等级，强化自己的能力，最终成为一代高手。除了正常的故事模式之外，玩家还可以选择直接和马里奥家族成员对战。游戏的操作性很好，人物的必杀更是充满了个性，无论你是喜欢网球还是喜欢马里奥系列，都可以在本作中得到满足。

马里奥医生&魔法方块

ドクターマリオ&パネルでポン

任天堂	2005.09.13
PUZ	64M
1-2人用	全年龄推荐





翔武

●极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

任天堂的著名游戏《马里奥医生》经过数次复刻后，又被再度复刻。从第一周销量来看，经典作品正如海绵里的水，只要肯复刻，总是能赚到钱的。当然相比之前的FC MINI版，任天堂这次可以挺直腰杆说我这次的复刻是很有诚意的。这次复刻的是SFC上的版本，顺带还附送一个SFC魔法方块的复刻版。配合刚发售的GBM倒是蛮合适的，可谓休闲最佳选择。



暗凌

●重度精修派
对沉迷的游戏极了解

经典的《马里奥医生》出现在GBA上，当年这个游戏是家里的传统电子竞技项目，现在再看到它仍然爱不释手！《魔法方块》的玩法与《METEOS》正是对比，前者的方块从画面下方出现，只能进行横向移动，后者的方块从上方出现，只能纵向移动，而且都能加速，不过游戏难度都不低。两款游戏在一作中发售，是休闲之时玩游戏的不二选择。

超级机器人大战J

スーパーロボット大战J

BANPRESTO	2005.09.15
SRPG	128M
1人用	12岁以上推荐





翔武

●极限挑战派
喜欢挑战游戏的极限

《机战J》突如其来地登场另FANS们都兴奋不已，本作中对机体的动作以及画面都做了不少强化。新加入的几个新作品也展示出它们应有的实力。本作中敌人的攻击判断也发生了变化，敌人对我方命中很低的时候，一般不会主动攻击。另外，本次作品也像寺田贵信说的那样，确实是有一想不到的东西，某个隐藏机的出现条件实在是让人无话说。



方舟

●随心所欲派
对游戏爱憎分明

《机战J》终于发售了，本作的单线流程长达52话，总关数大约有60—70话，中间几乎没有冷场，可谓绝对充实。作为头号卖点的战斗动画虽然略有些不够流畅，但总还没令我失望。登场人物、机体、隐藏要素等也都还令人满意。最大的问题就在于那刺耳到可以称为“噪音”的音乐和音效，总之塞住耳朵玩的话本作还是很优秀的。

胜利十一人9 UE

ワールドサッカーウイニングイレブン9ユビキタスエヴォリューション

KONAMI	2005.09.15
SPG	1856K
1-4人用	全年龄推荐





雪人

●生僻冷门派
对热门游戏不感冒

本作是在PS2版的《WE9》上进行了一番修整而成的,在游戏的模式和操作上进行了一定的调整,不过没有更新球员以及俱乐部和国家队的数据。游戏的画面丝毫不逊色于PS2版,就连球员的相貌也是栩栩如生。可惜的是,由于PSP的液晶屏幕的显示延时过长,结果导致了游戏时残像现象比较严重,很容易使人产生眩晕感,玩几场就不得不休息一下,降低了游戏的可玩性。



天意

●超级伪非派
什么游戏都假装玩过

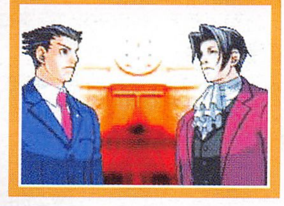
定在PSP上发售以来就一直被很多玩家给予极高的期望，然而当玩家们最终入手本作时，很多人表现出的却是不满和抱怨。对于游戏模式的缩水以及球员、球队资料的陈旧我们都还可以忍受，但是由于严重的残像导致的游戏操作性大幅度下降就让人没有理由不失望了。毕竟，对于一款体育类游戏来说，失去了操作的快感，它还能带给我们什么呢?



逆转裁判 复苏的逆转

逆转裁判 苏る逆转

CAPCOM	2005.09.15
AVG	支持联动
1人用	12岁以上推荐





暗凌

●重度精修派
对沉迷的游戏极了解

《逆转裁判 复苏的逆转》终于隆重登场了，这个系列有着很不错的评价。本作不单是复刻GBA上的第一作，而且还加入了新的一章，受到Fans们的一定期待。本作第五章的游戏长度比前四章的总合还要长，1G的容量也不得不让人为之震撼，第五章中的新系统——科学搜查则巧妙地把NDS的触摸功能和游戏完美的结合。本作是非常不错的，极力推荐。





天意

●超级伪非派
什么游戏都假装玩过

这个游戏总算没让Fans白等，游戏中新加入的科学搜查系统使游戏更具操作性和趣味性。第五章的超长剧情也让Fans们过足了瘾。本次加入了很多新人物。另外，本作在人设在细节方面的表现更为细致，每个人物都极具个性。游戏中的背景音乐也非常有带入感。总的来说，本作的素质十分不错，不过日语苦手的玩家会对吃力一些。

杜宏宇	如果人生只有三分钟，那第一分钟我会买PG，第二分钟我会看PG，第三分钟我回写调查表。
读者资料	男，17岁，成都是清白江区阳光花园八栋一单元，610300



体味掌上的一年战争

假如你是一个资深高达迷的话，那么对于《基连的野望》这一系列应该不会陌生。作为目前设定最严谨、拟真度最高的《高达》题材战略游戏《野望》一直是FANS心中的一座丰碑。而系列中《吉翁之系谱》作为系列中时间跨度最大，登场人物、机体最多的一作，受到了广大FANS的狂热拥戴。作为一部2000年发售的作品直到今天仍然有人在讨论《系谱》的战术技巧，我想这已经足以说明它的成功了。



《吉翁之系谱》的故事背景并未局限在短短的一年战争之中，而是一直延续到了《Z高达》的时代，作品内的时代跨度长达9年。我们可以亲手开发自军的新兵器，然后亲眼看着它们更新换代。同时，游戏也非常重视再现原作背景：联邦军初期没有任何MS可以使用，只能靠小飞机小坦克的“蚂蚁战术”对抗穷凶极恶的吉翁军。当你用一群贫弱不堪的古董兵器干掉强大的敌人时，那种兴奋的心情是难以言喻的。与联邦军相反，吉翁军则奉行少数精锐路线。王牌驾驶员+高性能机体组成的部队在战场上一骑当千，所向披靡。此外游戏中还会出现种种事件，如联邦军的V作战，吉翁军的贾布罗攻略战等原作情节都会被忠实再现，而玩家也可以通过控制选项的方式，令历史向完全不同的方向发展……

除了联邦军与吉翁军外，游戏中还会出现多达8个第三势力如新吉翁、提坦斯等，其中还有一些是原作中未出现过的假想势力。当我们刻意令游戏发展违背原作情节时，这些假想势力便会揭竿而起，成为我们的对手。而在完成主线剧情之后，你还可以选择这些第三势力，感受不一样的挑战。

游戏收录了总长度达45分钟的原创动画，许多只存在于漫画、游戏或资料集中的人物与机体都会在动画中登场，让FANS大呼过瘾。而且联邦与吉翁篇的两个OPENING“哀·战士”与“贾布罗强袭”更分别是手绘与CG动画中的逸品，值得一看。



PSP版《吉翁之系谱》还收录了原本作为资料片单独发售的《攻略指令书》，其中包含了许多新的游戏剧本，包括各势力的超易/超难模式，还有再现原作情节的史实剧本与充满搞笑要素的恶搞剧本。除此以外，还有考验高达知识的“问答模式”以及迷你游戏等要素，这些都值得去体验。

虽然《吉翁之系谱》在平衡性设定上有种种问题，后期MS能力提升幅度过高导致战略性大幅度降低，遭到了玩家的诟病。但瑕不掩瑜，《吉翁之系谱》仍然是一款优秀的战略游戏，身为一个高达迷绝对不可放过这款游戏。

文/方舟

常先进	希望和我一样是学生的掌机玩家们在玩过掌机后也能够好好学习。
读者资料	男，17岁，安徽省淮南市谢家集区淮南第五中学高二8班，232052

新的体验 复苏的逆转

《逆转裁判 复苏的逆转》终于在九月隆重登场了，其系列前三作曾在GBA上创下了不错的口碑，作为这款复刻前四话再加一话新剧情的版本，还是受到Fans们的一定期待。本作不仅在制作时间上耗费长达1年半之久，而且游戏的长度、容量以及系统、设定等各方面都居于系列之最。

首先当然还是要说说这次逆转DS的系统，GBA前三作的逆转几乎被认为是在其他方面完美无缺，唯一被抨击的就是其陈旧不变的系统。其实对于这样一款依靠文字剧情作为卖点的游戏本身就不是以系统为重，但系列前作确实在系统上也未作过任何明显的改动，作为一个已经历时四年的系列，这也实在是说不过去。因而借着这次更换游戏平台到DS的机会，利用DS的双屏、触摸和声控等各种机能新特性来对逆转的系统进行一次改进和升华这是再合适不过的了。不过因为是复刻加新剧情的方式，所以在系统改进时又必须考虑到还要保持原四话的局限性前提，所以本作的系统呈现出两个不同的方面，在复刻部分则是将法庭记录等选项菜单美化后置于下屏，再辅助于可选用的声控来进行异议，还有就是方便于流程进行的“一键Pass”快速浏览对话，这些对于游戏的方便性是大大提升了；而对于新剧情的第五话，在系统上则有了更多发挥的空间，除了将前四话等同于鸡肋的触控、声控彻底地应用于证物调查中之外，另外也利用DS更为优质的3D和缩放机能来实现证物的3D化，而这些配合新机能的新系统在本作中则被冠以了“科学搜查”之名并成为游戏的一大卖点。

游戏中加入了新角色，特别是助手替换为以科学搜查官为梦想的宝月茜后，逆转将我们从以往略带虚幻的“灵媒调查”转移到更为接近现实的“科学搜查”中来。利用3D证物搜查可以任意角度和大小来缩放并全方位观察所得到的证据，在证据深入调查得到更进一步的线索，使侦探阶段的调查工作更具难度和乐趣；利用刑侦学上常用的“多米诺反应”来确定罪行的第一现场，在游戏的同时也让我们了解到更多的生化知识；利用铝粉并配合Mic吹气来进行的“指纹对照”让玩家以更多的主动性来确定真凶，将比以往更具挑战性。

当然说到逆转系列最引以为豪的自然还是剧情，除了发售前公布的宝月姐妹之外没有透露更多的剧情这是巧舟大人一贯喜欢卖关子的方式，这个让他绞尽脑汁写了一年半的新剧本也不愧是系列史上之最，据说仅仅是流畅通读剧本所花的时间就至少需要1天，就更别说游戏的长度了，而事实上也是如此。第五话复苏的逆转突破系列以往每话最多只到三日的长度，并且划分为10个游戏阶段，在主案进行的同时也回顾穿插于2年前的SL9号事件，牵扯出更多不为人所知的逆转的故事。登场的六、七位新人物也全部都是来自于检察院和警察局方面的人士，暴力机构背后的种种黑幕和争斗，以及相互间错综复杂的关系，使这次新剧情中成步堂仅仅成为一个被案情牵着鼻子走的傀儡主角。而这次最终的剧情走向也是让人始料不及的，很多地方让人目瞪口呆地感到出乎意料，因此更让人折服于巧舟是位优秀的剧本家。

最后也要称赞一下本作的美工人设，在更换了三代画师之后，这次的人设在细节方面的表现更为细致，尽管宝月姐妹与绫里姐妹的“貌合”引来各种说法，但我们不得不佩服新画师在女性角色的表现上更为柔美，同时在男性角色的刻画上也更具个性。一向都受好评的音乐方面追加了几首新的BGM，特别是开场的那段带着淡淡哀伤的曲调给人留下深刻的印象，并且也符合第五话的所谓“复苏”的主题。

文/nakazawa



张健	PSP是我的梦想，但我永远不会忘记GBA所带给我的快乐。
读者资料	男，17，上海市嘉定区嘉行公路701号嘉定一中三(1)班，201808

马里奥医生简单指南



任天堂的经典落下式方块游戏《马里奥医生》再次在GBA复刻,相比前4次复刻,这次的复刻能带给我们什么新的东西呢,让我们来一起探索一下。

主菜单

1P PLAY	单机游戏
オリジナル	原创模式,在这个模式下可以自由选择病毒的级别(数量),速度快慢和背景音乐。
VS COM	和电脑对战，同样可以设置敌我双方的参数。
フラッシュ	闪光模式，是特殊的对战，需要消去特殊的病毒才能取胜，三局两胜制。
VS 2P	双人对战,可以以原创模式和闪光模式进行对战。
オプション	设定
きろく	查看记录
プレイのしかた	游戏指南，都是图形化的指导，相信不懂日语的玩家也很容易看懂的。
バックアップをけす	消除记录,进入后两个选项都要选第二项才可以成功消去。
そのた	其他
サウンドテスト	音效测试
たいせんかいすう	对战局数
スコアひょうじ	总分显示
プレゼント	礼物。需要联机才能取得。

游戏菜单

游戏中按START键会出现以下4个选项：

つづける	回到游戏
もういさど	重新开始
おわる	退出
スリープ	睡眠模式

玩了以后发现,本作相比以前的作品没有什么变化,模式不多,闪光模式也不是本作独有的。但是相比FCmini版本来说,这次的复刻还是厚道了一些，至少可算是GBA级别的游戏了。



魔法方块上手攻略



这款游戏的基本操作十分简单（似乎方块的基本操作都简单。），将两个选框套住方块再按A键，两个选框内的方块就会交换，有三个或者更多相同颜色的方块相邻排成一行就可以消去。虽然方块只能横向移动，但是横行或者竖行消去都是可以的。

游戏的模式十分丰富，但是由于全部是平假名菜单，玩家可能不大理解，这里就给大家细致地解释一下：

主菜单

ひとりであそぶ	单人模式,里面有很多独特的游戏模式,下面会详细给大家解释的。
ふたりであそぶ	与朋友联机同乐，游戏方式和VS COM模式差不多。
じょうたつへみち	进步指南,这个可是个好东西,认真学习,可以让你从一个初心者很快成为高手。
きろくおをみる	记录查看，在这里你可以查看你在各个模式里的最高记录。
オプション	各种设定,还可以欣赏BGM和更改游戏的背景图,特别提示,“Bボタン－せりあげ”是用来切换B键的功能的。
プレゼント	礼物,似乎需要交换才能获得。
ひとりであそぶ	单人游戏详解

エンドレス（无尽模式）

这个模式下方块会从下面无休无止地向上涌出，当然开始的时候速度很慢，如果熟悉了想要GAME OVER还真不太容易。这个模式下

高健	生活中的愉快可以在游戏中发泄，但游戏中的不快乐则应在退出游戏后消失。
读者资料	男，17岁，学生，江苏省太仓市明德高级中学高二（1）班，215400

有三个选项：

ゲムスタート	游戏开始。
ゲムレベル	游戏级别，调整速度加快的频率，也可算是方块上升的加速度。
スピドレベル	速度级别，调整游戏的初始速度，最快到50。

以上的选项在各个模式下大致都有，后面如果有相同的就不赘述了。

VS COM（与AI对战）

给不能联机对战的玩家一点安慰，对战也分为如下几个模式：

おじゃまたいせん	对抗比赛，比赛中可以互相干扰，常见的对战模式。
スコアアタックたいせん	限时比赛2分钟内，看谁的分最高。
ステジクリアたいせん	关卡比赛其实就是各玩各的，直到一方玩完或者分数高过对手一定等级为止。

每种比赛进入以后有三个选项：



ゲームスタート	游戏开始。
コンピュータのつよさ	AI水平。
しょうさいせってい	细节设定，可以设定双方的状态，包括游戏级别（ゲムレベル，设定方块速度）和ハンディキャップ（不利条件，越小则对自己越不利）。
スコアアタック	限时模式2分种内尽量得到最高分吧，奇怪的是时间不可以更改……
ステージクリア	关卡模式。

选项

つづきから	接续，从游戏中断的地方开始。
はじめから	新开始，从新开始最近攻略的关卡。
れんしゅう	练习，选择已经攻略过关卡联系。

おじゃまアタック	干扰模式，游戏中会有从上降下的石板干扰玩家，如果与石板相邻的方块被消去，石板就会破裂成各种颜色的方块。
パズル	解题模式，给出固定的方块排列，要求玩家消去固定的方块。

选项：前三个同关卡模式的选项，后面三个パズル2的3个选项在游戏进行到一定程度可以攻略谜题2的时候才可以选。

じょうたつへみち	进步指南详解
そうさのしかた	按键说明

トレニング（练习）

这个模式下从基本的操作到各种高级的技巧都有介绍，不过观看的时候请勿动手，否则会变成你自己操作。

すごいーデモ(特别演示)

这里提供了一些游戏的“教学录像”，有些录像十分华丽哦。

由于这个指南十分详尽，所以也不用仔细介绍游戏的技巧，所以只简单说几个：



1、横向连接是基本，但是不常用，通常在三个连续的层面有相同颜色的方块的话，可以分别移动造成竖向连接。

2、可以将方块和空的选框互换，利用这个特性可以将方块移动到下面的层面，多多利用吧。

3、一次消去超过三个以上的方块可以增加得分，更可以让方块上升暂时停止，在速度很快的时候就靠这个活命了。方块的连锁消去也可以达到这个效果。



游戏中按START键会出现以下3个选项：

このままつづける	回到游戏
セレクトにもぞる	退出
スリープモード	睡眠模式

文/aironline 责编/天意

范茂龙 为了游戏而生，方为游戏人生。
读者资料 男，18岁，兼职，黑龙江省大庆市龙凤区1-76#3单元401室，163711



口袋狗

GBA	口袋狗		
	ポケいぬ–Pocket Dogs		
	ETC	Agatsuma Entertainment	日版
	4380日元	2005.08.29	1人用
	128M	全年龄推荐	无对应周边

任天堂在NDS上推出的颇受好评的《任天狗》相信大家并不陌生，独特的游戏方式，以及游戏中每一条可爱的小狗都能让人们对这款游戏爱不释手，不仅这样，《任天狗》还对NDS主机销售起了一定的作用。其实，今年GBA上也推出了一款类似的宠物狗游戏，暂时没有NDS的朋友可以先来体验一下饲养宠物的乐趣。

游戏中有8种犬可供选养，大家可以选择自己喜欢的，之后给自己的狗狗起个名字。



犬种介绍

●**威尔士矮脚狗：**原产地—英国，身高：公75公分以上，母68cm以上；体重25公斤左右；特征：双耳直立,脸部无显著之特征,脚短尾短，与卡迪肯犬显著不同的地方在于尾巴与耳朵；个性：洋溢着活泼气息,并且很聪明,属于个性爽朗的犬种。

●**吉娃娃：**英文名:Smooth Coat Chihuahua；身高：10–12cm，体重：不超过2.5公斤；性格：精力充沛，忠诚，顽皮可爱不喜欢外来的同品种的狗。

●**蝶耳狗：**身高：20.3–28cm，体重：约3公斤；个性：可爱、活泼、不受压抑、富于同情心，最喜欢与家人为伴。

●**腊肠犬：**Dachshund（猎獾狗，达克思猎狗，矮脚狗），标准型的体重大约在7.2–14公斤；性格：腊肠犬长长的身子，短短的四肢，走起路来像在地上爬一样，样子十分惹人喜爱，另外，它的性格活泼聪明，嗅觉敏锐，热情友好，斗志旺盛，擅于看家，服从主人指挥，可成为亲密的伙伴。

●**哈巴狗：**英文名称：P，身高：30–35cm，体重：6–8公斤；性格：体贴，可爱的小型犬种，感情丰富，爱干净但不太爱运动，但需要同伴，喜欢与小孩玩耍。 可以在别墅中生活，也可以住在公寓里；特点：身短健壮，胸部相当宽，四肢直且有力。

●**贵宾狗：**原产地—法国，体高：玩具型28cm以下、迷你型28–38cm、高大标准型38cm以上，体重：3公斤左右；性格特征：可作为马戏表演用犬，十分活跃，利口，记忆力好，智商很高，活泼，具有顺从性。

●**柴犬：**原产地—日本本州与四国的山岳地区，具有古老历史的犬种；身高：公40cm左右，母37cm左右，体重：公8.5–9.5公斤，母7–8公斤；性格：感觉敏锐、勇敢、服从主人。

●**狮子狗：**别名福狗、北京喇叭狗、北京犬、宫廷狮子狗。是一种古老的宠物狗，来自中国，是很受人喜爱的贵族宠物。身高：15–23cm，体重3–6公斤。性格：狮子狗性格顽固又有嫉妒心，不要希望招呼它乖乖来到你身边，也许狮子狗要让你知道它身份高贵，所以要有经验才适合驯养。

系统介绍

在闲置状态下，按下A键左上角就会出现行动菜单，可以通过各种方法提升宠物对主人的好感度。

玩耍：给狗一些玩具，如皮球、骨头、飞碟，后面2样道具要自行购买，之后可以提升好感度，其间它们还会作出各种各样的表情。

迷你游戏：

1、消方块：在限定时间内通过不断对换将

杨嵩	我很幸运，同时拥有PSP、NDS、GBASP、GBA，我将会珍惜这难得的幸运，永远！
读者资料	男，17岁，南京市三十四中，210000



相同的犬种移动到一起，3个或以上即可消除，直线、折线都可以，但是斜线不可，消除后可以得到一定的得分，之后上方会不断补充，运气好的话可以连锁清除。达到每一关指定的分数以后就会进入下一关，指定分数会提高。补充方块的过程中有些特殊方块。

绿色卡片：随机范围内卡片全部清除。

爱心卡片：可将屏幕内一种犬的卡片全部清除。

红叉卡片：被此卡片填充的地方不能交换，不过如果在绿色和骨头卡片范围内也可以清除。

炸弹卡片：清除红叉卡片。

骨头卡片：清除周围的卡片。



2、拼图：随机打乱的图片，限定时间内拼好，这个比前一个难度稍大。

3、寻宝：把手定位到地上的红叉处，之后就会开始计时，移动和挖掘的行动都会被计算在时间内，而且狗走几步便会停下来确认方向，因此想挖更多的坑，顺序还是要好好计算一下的，2个坑之间的距离不能太长。时间到会清点战利品。



不管玩哪一种小游戏结束后都会根据成绩给予一定的钱，可以在之后介绍的商店里购买东西。

遛狗：晚饭后遛狗对身体可是很有好处的，可以自己选择场景，一共8种，初始状态只有3个，不过场景也是所有消费品里最贵的，240一个，回家后好感度LV UP。



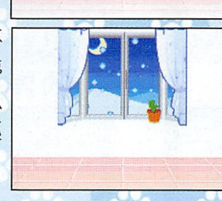
相册：平时各种犬种之间出现过的一些动作和表情都会被记录下来，可以在此模式里观看，这种犬的照片数量也不相同，有的比较多，想全部收集齐确实不是一件容易的事。

打招呼：最平常的模式，用各种表情打招呼，引发狗的各种动作，从而增加写真数量，分别有喜悦、哭泣、生气、瞌睡、唱歌、催眠曲6种动作，不会提升好感度。

商店：里面的商品极为丰富，当然是在有钱的前提下。从狗屋、狗盆，到电脑、日历一应俱全，连招财猫、南瓜头这些恶搞的东西，只要有银子都可以搬回去。

商品的价格一般都是20-50，并不是很贵，不过也有场景和墙面材料这种上百元的奢侈品。资金来源基本就是迷你游戏，快速敛财就是不停的玩消方块的小游戏了，难度不大，钱来的也快（拼图达人除外）。

BGM：在这个模式里可以更换背景音乐，一共10首可以选择，当然后面7首要在商店购买，不过好在并不是很贵，40一首很快就能收集齐。不停更换音乐同样可以增加写真，不过同样不能增加好感度。



摆设：可以把自己在商店里购买的家庭用品陈列下，具体如何实施大家可以自行设计，不过也是在后期资金充裕的情况下。かざりつけます是放置，かたづけます是收回。

值得一提的是，改变室内陈设并不单纯为好看，不停更换出来除了可以增加写真以外，还可以增加好感度。

保存/退出。

游戏标题画面的第二项同游戏中的MINI GAME模式，3个小游戏也相同，这里取得的钱同样会带入游戏中，第三项即相册模式。

游戏的画面在GBA上来说还算不错，可惜整体内容比较单调，由于是宠物育成游戏，所以也没有什么通关的概念，基本没有什么隐藏要素之类的，也只有写真收集十分困难，不过其中也不乏一些不错的写真。MINI GAME的前2款个人比较喜欢，闲暇之余玩一下还是很不错的。

文/魔剑士但丁 责编/天意

冯凯	感谢众小编让我对游戏越来越感兴趣了，越来越懂得珍惜游戏了。
读者资料	男，23岁，山西省太原市桃园南路43号4号楼1单元6号，030001

Casper Preowned



GBA

鬼马小精灵		
Casper Preowned		
ACT	Titus Software	美版
19.99美元	2005.09.05	1人用
32M	全年龄推荐	无对应周边



系统简介

基本操作	
方向键	控制Casper的行动
B键	变身
A键	动作键，用于解谜
L/R	选择变身的形态

游戏的任务很简单，就是让处于梦游状态的Dr.Harvey，也就是房子的主人，到达红色的大门。一般情况下Harvey只能直线在平地上移动，行动也很慢，碰到障碍物就会折返，地板的裂缝也会掉下去，不过不会损伤体力。每隔一段就可以碰到路牌，相当于记忆点，如果掉下地板就会从此处重新前进。Casper，幽灵可以横穿建筑物，包括门，裂缝，从而用变身来帮助Dr.Harvey前进。

Casper的常用特技

◆地板：堵住地板的裂缝，移动到裂缝处按A键。

◆恶鬼：威吓Harvey，改变其方向或令其登上斜坡。

◆雾：可以消灭小型幽灵、空中的杂物和胖幽灵放出的毒气弹。也可以让大型幽灵暂时消失或者造成干扰。

◆枕头：从高处落下时可以起到缓冲作用，不损失体力，特别高不可，一般周围都有其他机关。通常状态：开启开关，移动道具。

The Manor

游戏一开始先捡起地上的钥匙，打开门，之后迅速变成地板，添上裂缝让Dr.Harvey通过。变身后一定要按A键才会起作用，不然仍然会掉下去，其他技能雷同。



再次开门后拉下裂缝上方的开关，幽灵碰到会受伤，变成雾消灭。台阶处Dr.Harvey会折返，变成恶鬼在他后方威吓，让其冲上去。不过威吓是会损失体力的，不要肆意使用，前方正好可以补充HP。

从上层落下时高度比较高，要变成枕头来缓冲。降下升降机，Dr.Harvey走上去时升起，再开启前方的开关，利用弹跳板过去。之后仍可利用弹跳板接到2个恢复道具，不过要立刻堵上地板，否则会正中下怀。在尽头升起升降机来到3层。








因为其他幽灵的威吓也会使Dr.Harvey奔跑和受伤，所以3层的斜坡处要提前威吓Dr.Harvey，不然会被幽灵逼到反方向，万一失误重新来过会使体力陷入比较危险的状态。登上平台过了积水后再次威吓，之后立刻变成地板，不要向前移动的太快，不然Dr.Harvey一过裂缝就会被幽灵惊吓而折返。用枕头接住，之后利用雾状态消



灭前方2个小幽灵，拿起钥匙开门。这一段操作比较复杂，变身之间的切换要比较熟练。

下到4层，一路开门前进，注意最后上平台时要先把平台上的障碍关闭。另外4层开始出现了新的恢复道具，不停的闪着红/图绿光的心，接到红色时为恢复体力，万一要是接到绿色反而会损失很多，体力如果不是很低的情况下，建议还是不要赌这一把了。



来到5层，开启开关，变成地板，通过连续2处裂缝。之后比较麻烦，运气不好可能会损失一条命，斜坡处幽灵会先使Dr.Harvey受惊，之后立刻威吓一下，让其前进，迅速变成通常形态关闭反弹装置。之后的魔法书同样用雾消灭。

来到最底层先不要开门，打开地上的弹簧开关，让Dr.Harvey回头跳上台子，接到黄色药瓶变成红色钥匙，打开最后的大门，也可以把瓶子拿到Dr.Harvey面前。另外这层的幽灵还会用绿色的毒雾攻击。

The Manor Garden





这一关一开始没有什么麻烦的幽灵，不过陷阱的数量不少，最好要先于Dr.Harvey行动。桥的前面有个隐藏的弹跳板，拉下开关即可，可以一下跃过桥，节省不少时间。不过之后会离幽灵很近，快速变成雾消灭。

木桥上会出现新的幽灵，能释放毒气弹，桥上的油漆可以洒在肥皂水上，防止前进太快。如果体力损失不大，第一、二两个开关不用理会





，直接拉第三个把手即可。这段路需要一边应付陷阱，一边不停地带着钥匙前进。图中位置先把前后2个开关打开，再变成木板让Dr.Harvey前进比较保险。



之后又会出现第一关的幽灵，不过好在是底层那种只会放毒气的，不然弄得Dr.Harvey到处乱跑就麻烦了。斜坡处威吓Dr.Harvey，之前记得打开弹跳板，既然上方有2个恢复道具就没必要赌50%的概率了。



这里只要打开第一个开关就能通过，不过这段区域会同时出现2个幽灵，雾只能暂时让幽灵消失，为了以防中途被改变方向，最好还是把陷阱也关闭。Dr.Harvey走上翘板左/图右端的瞬间启动就能越过较高的障碍，不过要提前一些拉动把手。



这个区域并没有太难通过的地方，只不过路线比较长，陷阱数量也相对较多，最好还是提前把把手都打开，万一不慎可是要从很远的路牌处重新来过的。中途会出现新的道具“Speed X 2”可以使Casper一段时间内的移动速度增加。

把橘红色药瓶放在Dr.Harvey前方，取得红色钥匙，最后一路左行打开红色大门通过关底。

The Forest



启动木筏，载Dr.Harvey过河，变成雾消灭河中央的幽灵，上岸后立刻威吓。上平台后启动地面上的弹跳板，反方向威吓，到达左边的平台，左行，楼梯处不要跳过去，下楼梯到达起点上方，获得一条命。原路返回，返回时记得把某些开关关闭。

文/魔剑士但丁　责编/天意

天意　终于赶在机战J发售前将机战R通关了。
翔武　你不是把机战OG2通关了20周了吗？你才是疯子。



蜘蛛人2

SPIDER-MAN2

蜘蛛人2，改编自同名电影的3D动作类游戏。游戏包含19个不同特征的场景，这些全部是跟电影的主要场景相吻合，玩家需要使用PSP上面的小摇杆来控制蜘蛛人进行快速移动，以及爬墙等动作，十字键用作移动你角色的镜头观察自己角色周围的事物。玩家可以锁定一个敌人进行拳或者腿的连击，跳到高空中，以及发射蛛网，游戏里的连击非常简单非常有趣。游戏的音效也完全忠实于原著，全部采自于电影原音。游戏更包含了众多难度选择，以适应各种能力的玩家。

蜘蛛人2作为一个ACT游戏，操作很简单，容易上手，随游戏的进行获得升级点数还可以习得更多的技能。

技能和特殊要素	所需点数
double fist uppercut	5000
tornado kick	5000
strength1	4000
health1	2500
web capacity1	2000
web recovery1	3000
jump1	2000
super jump	4000
web net	2500
web cocoon	3000
production art	7500
storyboards	7500
movies	20000
（得到后在OPTIONS-SPECIALS中欣赏）	

操作

◆**摇杆**：控制行动。
◆**十字键**：控制视角。
◆**三角**：发射蛛丝，可以连续按住用于捆绑敌人和某些特定场景的剧情任务需要。
◆**方块**：拳攻击。
◆**圆圈**：脚攻击。
◆**叉**：跳跃。（有3段的分别）可蓄力超级大跳。
◆**L**：锁定敌人。
◆**R**：蛛丝牵引飞行。
◆**L＋R**：垂直向上飞到墙壁。
◆**L＋R加摇杆推上**：垂直向前飞行。
◆**L＋△**：蛛网波（有攻击力，消耗能量槽）。
◆**L＋□**：重拳。
◆**L＋○**：重脚。
◆**L＋×**：横向翻滚（可以用方向控制）。

画面解释



最上方的黄色条代表HP；下面的蓝色条是MP（发动“L＋△”时消耗，可以自动回复）；左面的是跳跃蓄力槽，按住“叉键”后会增长，长满时放开“叉键”为超级跳跃；下面的眼镜代表锁定敌人。

流程攻略

彼得·帕克自小孤儿、和姨父姨妈一起住在纽约皇后区的他，在一次学校活动中被一只基因突变的蜘蛛咬了之后，彼得·帕克的生活被永远地改变了。他被赋予了不寻常的力量——蜘蛛的力

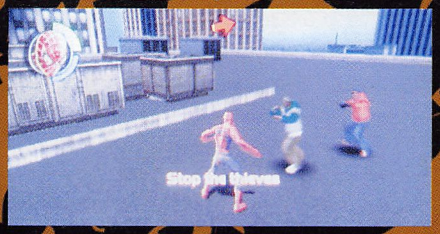


量、敏捷和特有的功能。在此游戏中，彼得面临着新的挑战：如何运用“礼物同时又是诅咒”的力量，尽力去平衡他的双重身份-超级英雄和普通的高中生。他发现经贴近他的人和事物都渐渐疏远，他对玛丽·珍的感情日益强烈，他和哈里·奥斯本的关系也因为奥斯本发誓要为父亲向蜘蛛侠报仇而变得复杂起来。甚至连彼得的姨妈May也开始怀疑起他的侄子来了。

选择NEW GAME，起好名字，通过几个简单的操作熟悉练习关正式进入游戏。

场景一 ROOFTOP HEIST

开始，我们的主人公彼得·帕克在一幢大楼上华丽登场，顶楼上，几个抢劫银行的匪徒正要坐直升飞机逃跑，我们正义的蜘蛛人当然是不会让这些目无法纪的小混混逃之夭夭的，干掉两个流氓，就开始在空中借助蛛丝追赶逃走的直升飞机，并放出蛛丝把飞机打落，然后飞落到顶楼上把剩下的几个匪徒绳之于法。



场景二 BURNING BRIDGES

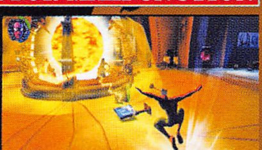


彼得正在和哈里·奥斯本谈话，突然，警匪飚车追逐，彼得马上换上蜘蛛服装出现在大桥上，由于美国警察车技不佳，居然开到了大桥边上，摇摇欲坠。幸亏蜘蛛人及时赶到，先连续按住三角放出蛛丝固定警车，化解这个危机后，再去干掉那些不堪一击的匪徒，OVER。

场景三 EXPLOSIVE TRACK DOWN

蜘蛛人秘密潜入了匪徒的地下仓库，不料被匪徒发现，惊惶失措的匪徒拿起手中的箱子就想攻击蜘蛛人，却不小心砸中了油桶引起爆炸，一倒霉的哥们被压在了架子下面。干掉那几个侥幸没被炸到匪徒，径直走进第一个门，上楼后按下操控室的按钮，里面的门就打开了。然后一路杀到三楼，在最里面房间的天花板上有一通风口，沿通风口爬到尽头的房间，干掉匪徒头目，然后拉下房间水压开关，这时水把玻璃冲破，跳下去在限定时间内用蛛丝把三个漏水的管道按红色箭头提示堵住，OVER。

场景四 REACTOR MALFUNCTION



本关出现了故事的反面主角，奥托博士。奥托博士是一个天才科学家，毕生致力于寻找能源来源的实验。当彼得经他的朋友哈里·奥斯本介绍见到奥托博士时，他感到一种莫名的恐惧。在妻子罗丝的支持下，奥托博士在他家里的实验室里日以继夜地研制着突破性的科学发明。但在一次新发明的示范中，可怕的事情发生了，正当奥托博士煞有介事的给来参观的各位朋友展示自己的新发明的时候，突然不明原因试验失败了，顿时电光四射。（难道是由于国外电压不稳造成的?）也是由此，奥托博士转变成了强大的、多触手的章鱼博士……开始与我们的主人公作对。接下来的任务，就是在限定的时间内，把五个吓的不会动的看客解救到靠近门口的安全地点，然后关闭能源装置位于房间四个角落的开关。OK，任务完成。

场景五 LLUSIONS OF GRANDEUR

蜘蛛人从天窗跳入一幢类似博物馆的大楼，进入后，首先打开房间左右两边的开关，然后房间正前方的铁门打开，小心进去(两边的狮子雕像会喷火 ，小心变成红烧昆虫)出去后进到一展览馆似的院子，里面的人都是腊塑，也有一些是用幻灯打出来的，不要被他们迷惑，继续前进。从右边的木门进入，干掉四个木乃伊。爬进屋顶的通风道按下开关，打开大门。进入，OVER。(房间的四周是木乃伊的棺材，只需要把棺材破坏就可以了。否则木乃伊会出个没完。)

场景六 WAXY RESIDUE

蜘蛛人遇到了此游戏的第一个BOSS，魔法师，正当要开战的时候，魔法师来了个雾隐，逃掉了。接下来按红色箭头的提示，救出五个倒霉的人质，任务完成。

场景七 FISH BOWL

对魔法师BOSS战。

开始以后，魔法师会变成四个影分身（服部半藏?），在靠墙壁的地方不断发射火球攻击。首先的任务是把分身击破找到正体，然后锁定攻击。在他身边火焰围绕的时候你打他是没效果的。正体出现后锁定他，在房间中间的开阔地和他周旋，

引诱他发射火球，每发射完一次，就可以近身狂K他，或者远距离发蜘蛛气功也可（L＋△）。此BOSS还有一种攻击方式就是变得巨大，然后给你一个重击，躲避方法有一定的技巧，看准他变大的瞬间用L＋R飞到天花板，在他攻击之前再跳下来到他身后，趁他变小的时候再欧他几下，大概5个回合后，搞定此BOSS。

场景八 SMASH AND GRAB

美国的匪徒就是厉害啊，每次行动都是大手笔，这不，又来抢劫金库了。完事后还把银行的人都关在了保险库里面想把他们活活闷死。本关的任务是在保险库的氧气耗尽之前救出银行的工作人员和那个老富婆。进入银行后一路干掉几个杂鱼，沿银行墙壁上的OFFICE指示到保险库（此时会在打倒的敌人身上获得一张MO卡片，用于开启保险库大门），然后沿保险库房间门口右面的通风口，爬到行长办公室，对话后，一路保护他再跑回保险库房间，并用得到的另一张MO卡片和行长一起打开保险库大门，成功解救困在里面的人。



场景九 ESCAPE FROM THE VAULT

蜘蛛人进入保险库后，突然大门锁死并放出许多毒气，在有限的时间里，沿保险库右墙上的通风口逃生，通风口里面有激光线，要小心前进，其实简单的方法就是用L+R垂直飞行过管道。好不容易找到了个出口，跳进了房间，没想到里面居然全是机枪，跳上房顶，毁掉全部的机枪，然后，沿此房间的另一个通风口继续前进，通过2个布满激光线的房间，根据红色箭头提示继续钻(我晕了，咋老钻来钻去啊)在出口来到另一个金库，干掉里面的匪徒，按红色箭头提示，再继续钻，不过这次有了时间限制，因为要追章鱼博士。最后来到门口，过关。



场景十 OCK IS RAMPAGE

还是晚了一步，章鱼博士已经把钱打包收好了，二话不说，继续追，此关也是个时间限制任务关，利用蛛丝当秋千，快要追上章鱼博士后，他就会在楼顶搞破坏，把广告牌弄的摇摇欲坠，接下来的任务就是在限定的时间之内用蛛丝把广告牌固定，（这个白痴博士，直接把广告牌放倒不就完了）重复四次以后，过关。

场景十一 BOMBS AWAY



难得的假日，彼得在街上闲逛，昆虫敏锐的视觉使他发现了城市垃圾桶下的炸弹。彼得感到事态严重，向社长报告(为什么不报警?)老板边接电话边耍飞镖，只是飞的太臭了，通话中，老板表示对此事并不关心，电话未断，彼得已经换好衣服飞走了，按照红色箭头提示，去楼顶解除炸弹引爆装置，装置四周还有烦人的小激光枪捣乱，不理也罢，在拆弹过程中不会产生影响。拆弹类似个解谜游戏，不过很简单。每个装置有四道锁，每解一道之前，会有伴随着音乐，四个按钮的闪动，此时记下闪动的顺序，然后在装置内部数字框变红时按照刚才闪动的顺序按纽，锁就解除了。解完六个引爆装置后过关。

场景十二 A FEATHERY FLIGHT

在限定的时间内追上那只发射羽毛的大怪鸟，之后在楼顶上干掉四个匪徒。之后继续追逐，在一铁架旁固定被他破坏的铁架，过关。

场景十三 VULTURE IS LAST STAND

BOSS战：

先锁定这个怪鸟，这样就可以清楚它的方位，然后选择适当机会攻击 。建议站在楼顶的中央，此BOSS开始有2种攻击方式，一个是羽毛攻击，还有就是气压冲撞，只需站在楼顶中央，面对他发射L+△蛛丝气功就可以，在他发动气压冲撞的瞬间二段原地跳起就可以了。它有2半不同颜色的血，当把它黄色的血打光后它会停在一个角落补血，你可以乘机到它旁边用拳脚狂殴。在它剩四分之一的绿色HP后会改变攻击方式，用钩子挂住铁架。此时会停留在空中，蛛丝波伺候。几下以后，怪鸟被抓。

朱廷璋 玩游戏时的感觉是无法形容的，通关后的感觉是辛苦的。
读者资料 男，19岁，高中生，辽宁省瓦房市南共济街一段新城1号103室，116300

场景十四 CAT AND MOUSE

博士用爪子抓起哈里，罗嗦一阵，本关开始。在一仓库干掉几个匪徒后上2楼启动粉碎机的开关，沿粉碎机通道进入另一房间遇到电击狂人，干掉房间内的小兵，沿电击狂人逃跑的路线一路追赶，到梯子的平台上按下开关，打开大门，看见电击男打开开关，进入，本关结束。



场景十五 SPIKED CHARGE

BOSS战：

要点：先锁定犀牛男，然后躲在靠墙的位置跳跃躲避它的冲撞。由于力气太大，犀牛男会把头撞进墙里面，要拔一阵子才能拔出来，就趁这时候在他身后对其进行攻击。当他掉一定的HP后，就会不断的用房间四周的油桶进行投掷攻击，这个也十分好躲避，看准时机跳跃就可以了，期间还会跑来许多小兵助阵，不足为惧。

场景十六 A BOATCHED COLLABORATION

BOSS战：

电击狂人和犀牛男一起上了。要点：让他们互相残杀。先是在犀牛男周围跑，引诱他近身，电击狂人会用雷电对你进行攻击，攻击之前会在地面上出现一个光环，然后电击狂人会发射雷电，此时看准时机躲开，雷电就会放到犀牛男身上并将其打晕，然后你就可以跑去打犀牛男了，这样把它打掉1/4血时它会拿起旁边的钢管。现在前面的方法不管用了，这时候，你就跑到4个支撑架下，引诱他对你攻击，犀牛男会一个个将柱子打断，然后整个台子塌了，他就被压在下面起不来了 。接着就是打电击狂人了，他有两种攻击方式，一是远距离电波，这个只要用L＋叉就可以轻松躲避，还有一种攻击方式就是你近身的时候他会发动台风攻击，自己转呀转的结果就转晕了，在他头上冒星星的时候过去海扁一顿，三个回合他就KO了，或者在房间中央用蜘蛛气功连发直接赖死他也可。

场景十七 MEET ME AT THE TRAIN

刚刚做掉两个头目，难得的假日，彼得正在咖啡厅和女友玛丽·珍(这时候好像还没追到)聊天，在玛丽的目光中彼得看见了飞来的汽车，千钧一发之际彼得扑向了玛丽躲过了一劫。但是章鱼博士又出现了，掠走了玛丽。此关的任务是按照箭头提示解救被匪徒和发射激光的小飞行机器威胁的员工，当全部解救后，章鱼博士又出现了。(哦，怎么又是你！)

场景十八 DOC OCK EXPRESS

该死的章鱼博士这次劫持了一辆火车并破坏了火车的制动装置。在火车顶部，连续干掉26个敌人，眼看火车就要跑到尽头出轨了，彼得情急之下跳到了车头上，用蛛丝固定在铁轨俩侧的大楼上，最终又化解了一场灾难，无奈体力严重透支，轻而易举被博士抓走。



场景十九 FINAL EXPERIMENT

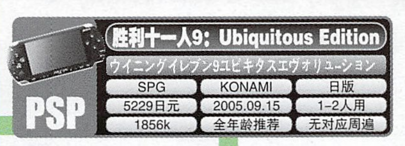
章鱼博士把蜘蛛人带给了哈里·奥斯本。(这里给没看过电影的朋友讲一下，看过的跳过这段就好了，哈里·奥斯本是彼得最好的朋友，但由于他的父亲诺曼·奥斯本被蜘蛛侠杀死和彼得卷入了他和玛丽·珍的三角恋而受到了考验。两年之后，彼得成了他父亲公司特别工程部门的主管，他们找到了新的项目，其中包括奥托博士的混合实验。他和彼得的关系随着他对蜘蛛侠日益增长的仇恨而变得复杂起来。)哈里见到了杀父仇人可是分外眼红，正当他掏出匕首，揭开蜘蛛人面具想报仇之际，却发现原来蜘蛛人就是自己的好朋友哈里，一番解释之后，哈里就去解救被章鱼博士掠走的玛丽去了。彼得潜入了章鱼博士的实验室，刚要开口，就被章鱼博士发现，一个触手就把他打到了一边，彼得揭开了面具(那边是目光透出惊讶的玛丽)，彼得心理说“是时候做个了断了，拼了”开始需要打坏八个能量控制器。平台左右各一。前后墙上各一。平台下面一个。高处房间左右各一。地板下一个。然后能量球就坏掉了。接下来锁定章鱼博士，然后到他身边跳起用蛛丝去射他眼睛，再乘机拳脚打他，来回几下他就挂了，最简单的一个BOSS，接下来就是通关画面，又是俗套的英雄救美。KISS，KISS，还是KISS。

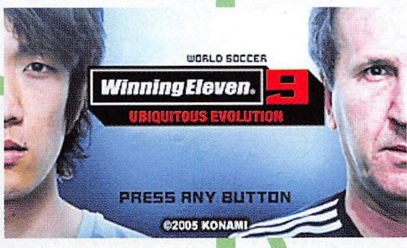
文/刘一 责编/天意

WORLD SOCCER

Winning Eleven 9

UBIQUITOUS EVOLUTION





前言

掌机上的WE——这个梦也许从GBA时代就已经开始了，显然，以GBA的机能是完全无法再现原汁原味的实况的，就算是在那个眼光还不算挑剔的岁月。

2004年12月，随着SONY新贵掌机PSP的发售，我们得以在掌机上玩到了近乎同时代家用机画质的游戏，于是，玩家们便很自然地想到了PSP版的WE，凭借PSP的强大机能，精美真实的实况画面一定不在话下！更是有很多人声称：“买PSP就是为了WE！”

游戏简介

模式介绍



★MATCH(比赛模式)：与PS2版相同的基本快速游戏模式，64支国家队与138支俱乐部可供选择。

★LEAGUE（联赛模式）：包括意甲、德甲、西甲、法甲、荷甲、英超在内的6大世界顶级联赛模式，选择一支队伍，对冠军进行冲击。

★TRAINING(训练模式)：分别包括自由练习，传射练习，任意球练习，以及角球练习，去掉了PS2版的挑战模式。

★EDIT(编辑模式)：可对现有球员进行编辑，也可以自己制作心目中的球员。

★OPTION(菜单模式)：其中与PS2版本WE9通过USB线联动以及省电模式（开启后只有效果音而没有BGM）为此PSP版的特殊的选项。

★WIRELESS(无线对战模式)：这也是PSP本作最大的卖点了，“Ubiquitous Edition”的副标题主要就是在体现此模式，所以如果说玩WE9UE不去与朋友对战的话，那一定会乐趣大减的。

操作介绍

这一部分完全没有必要多费口舌，WE的基本操作我想大家一定早已烂熟于心，所以在这里只对WE9UE本作针对PSP只有LR按键的特点所做的变动加以说明：

基本上，在本作中快速连按两下L或R键就相当于家用机版中的L2或R2键的功能；而相对于没有右摇杆，想做马赛回转的玩家只需要在操作设定中把摇杆设成为3后即可使用摇杆发动。

游戏感受

1、画面——感动！这是我打开游戏后的第一感觉，无论是片头动画、人物建模还是实际比赛效果，都完全再现了家用机版的素质，虽然由于PSP屏幕的残像问题使得画面略感眩晕，但清晰度十分高，看着这样的WE画面流转于指间，知足矣。





2、操作——本作的整体速度较家用机版WE9来说快了不少，似乎又回到了PS时代，每一个动作的转换时间都比较短，可供操作反应的时间较短，初期上手需要适应一段时间。

3、系统——没有了ML也没有了国家杯赛，只保留了联赛模式，让人觉得诚意不足，其他系统基本秉承家用机版，但略有缩水，编辑球员时使用的PSP风格的输入方式个人感觉并不好用，但基本的上手不存在问题。

4、音效——由于取消了解说，所以在比赛中基本靠的是赛场气氛（这倒比较符合真实的比赛），而本作在这方面的刻画确实不错，此起彼伏的呼喊声、充满激情的欢唱声以及更换球员后的现场广播声大大增加了临场感。如果你还嫌单调，那建议你找个朋友在一旁为你解说，乐趣一定满点。

5、读盘——不得不说，本作的读盘比较慢，从这一点也就能够看出来，KONAMI之所以缩水了ML和解说也确实有一定的道理。在转换模式时，尤其是从设定终了到进入比赛之中的那一段如果你不想看开场而直接按过去的话，读盘速度实在不敢恭维。但在进入比赛后，还是十分流畅的。

● 不得不说的话

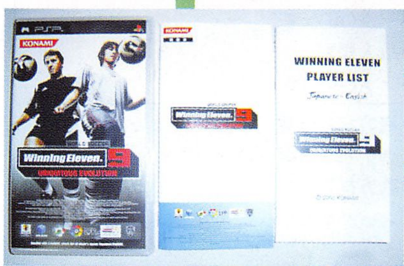
也许真的是我们的眼光变得越来越挑剔了；也许真的是我们总是对于一款心爱的游戏给予过高的期望值，并求之完美；也或许真的是KONAMI并没有完全投入最大诚意去制作WE9UE……反正当前的本作，已经被抬到了风口浪尖处。

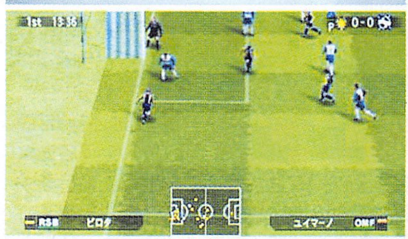
关于WIDE视角——其实早在最初接触WE时，大多数人都根本不屑于最远视点，而都在很习惯地玩着默认视角。但不知是从什么时候起，WIDE视角流行起来，其原因很简单，就是可以更开阔地了解场上形势。但要知道，作为一个电子竞技项目，WE在国际正规比赛中使用的全部为默认视角，如果只因为本作取消了WIDE视角就大呼不爽的话，实在是没有必要。

但要知道，作为次世代掌机的第一款WE作品，本作绝对没有辜负这一头衔，FAMI通36分的评分也绝对有其道理。

世界足球胜利十一人9无处不在，虽然它有一些系统上的硬伤，但作为足球加WE爱好者，我们应该感动并为之欢呼，因为毕竟在掌机能够玩到原汁原味的实况，已经足够了……

文/ChinaGba 吓一个就是你　责编/天意







文/Justice 责编/方舟



超级机器人大战J 先行量产最速攻略

万众期待的《机战J》终于发售了，本作的流程堪称GBA史无前例的52话。笔者第一时间入手后鏖战4天，终于将这款游戏打爆。但由于时间关系，笔者目前只完成了女主角一条路线的攻略，其他内容请留意本刊以后的内容。



机战的第一关照例没有什么难度，但由于艾斯特巴利斯没有自动回EN的功能，最好还是让天河明人向下移动到基地上，靠反击消灭敌人。初期敌人全灭后敌我援军同时到达，电磁V面对这群废柴基本无敌，我们舒舒服服地扫荡敌人即可。

◆**敌人初期配置**
バッタ(AI)x6
◆**敌人援军**
バッタ(AI)x8

◆**我方初期配置**
エステバリス0Gアキト(アキト)
◆**我方援军**
コン・バトラーV(豹马)
ブルアース(ノアル)



初期敌人很弱，将它们打扫到还剩3机时主角机会出现，不过暂时还不能使用。敌人全灭后光头准将率领的地球联合军在下方出现，强行要求我军加入联合军，遭到拒绝后二话不说便会开打。此时主角、明人以及机动战舰三人娘都会作为增援登场，联合军这群杂兵还是很不够看的。不过考虑到艾斯特巴利斯的EN问题，我们不妨让母舰一开始就在地图中下方待机。

◆**敌人初期配置**
カトンボ(AI)x2
バッタ(AI)x9
◆**敌人援军**
メビウス(连合兵)x6
デルフィニウム(连合兵)x6

◆**我方初期配置**
ナデシコ(ユリカ)
◆**我方援军**
エステバリス0Gアキト(アキト)
エステバリス0Gリョーコ(リョーコ)
エステバリス0Gヒカル(ヒカル)
エステバリス0Gイズミ(イズミ)
主角专用机(主角)



本关的敌人是木星蜥蜴和古拉杜斯军的混编。蜥蜴们的无人兵器倒还好说，但SPT部队的运动性比较高，打起来有些头疼。敌人阵中的凯尔可以用英治说得。初期敌人全灭后会有一批增援，其中哥斯迪洛会在还剩30%的时候逃走。

◆敌人初期配置

バッタ(AI)x6
スカルガンナー(AI)x6
カトンボ(AI)x2
ブレイバー(グラドス兵)x4
ディマージュ(カルラ)
グライムカイザル(ゲイル)

◆敌人援军

バッタ(AI)x8
スカルガンナー(AI)x4
カトンボ(AI)x2
ブレイバー(グラドス兵)x2
ブルグレン(ゴステロ)

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)
レイズナー(エイジ)



敌人配置与上一关差不多，打法也基本没有变化，凯尔依旧可以用英治(エイジ)说得。英治带来的两部SPT分别拥有修理和补给能力,这回不用蓝色地球号来回奔波了。击破凯尔之后哥斯迪洛会出现,此时我们可以选择是否保护凯尔。由于此时的凯尔只有10点HP，挨打即挂，因此一定要事先布好阵，把增援的敌兵统统拦住。哥斯迪洛被打到30%后依然会落跑，因此最后一击要选择比较重手的人上。

◆敌人初期配置

バッタ(AI)x8
スカルガンナー(AI)x4
カトンボ(AI)x2
ブレイバー(グラドス兵)x4
ディマージュ(カルラ)
グライムカイザル(ゲイル)

◆敌人援军

バッタ(AI)x6
スカルガンナー(AI)x6
カトンボ(AI)x2
ブレイバー(グラドス兵)x2
ブルグレン(ゴステロ)

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)



本话开始便可以选择副驾驶员了，本作中有“副驾驶好感度”这一设定，这将会影响到剧情及主角后继机的最强武器。三位副驾驶员分别是突击型、射击型和生存型，喜欢用哪个就看各位玩家的喜好了。

敌人是一群拉达姆兽，比起之前的敌人要结实一些，不过威胁并不大。要注意的是被触手击中后移动力会减半，这一点比较讨厌。初期敌人全灭后会出现一批增援，同时D-BOY也会作为NPC援军出现。他的生存问题基本不用担心，我们只要专心抢经验就可以了。

◆敌人初期配置

ラダム兽(ラダム兽)x15

◆敌人援军

ラダム兽(ラダム兽)x18

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)
エステバリス0Gアキト(アキト)

◆我方援军

エステバリス0Gアカツキ(アカツキ)

◆中立援军

テッカマンブレード(ブレード)



进入SEED的情节，一开始要让基拉尽量向母舰靠拢，合流后再集中扫荡敌人。扎夫特的MS也比较耐打，所以要集中火力一个一个敲掉。初期敌人全灭后面具男会登场，同时我方也会有大天使和穆叔支援。不过本作穆叔的能力废得可以，果然踢飞UC系之后连伪NT都跟着遭殃啊……面具男会在快死的时候逃走，该怎么做不用我说了吧……?

◆敌人初期配置

ジン(ミゲル)
ジン(ザフト兵)x11

◆敌人援军

シグー(クルーゼ)
ジン(ザフト兵)x14

陈文辉	我们要发扬革命先辈的光荣传统，吃饭皮，啃菜根，勤学苦读，不出一年PSP、NDS就会有的!
读者资料	男，16岁，广西省玉林市邮政速递公司邱亦平转陈开，537000

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)

ストライクガンダム(キラ)

◆我方援军

アークエンジェル(マリュー)

メビウス<ゼロ>(ムウ)



敌人还是扎夫特那帮人，将初期敌人打到一定程度后四小强便会在地图右边登场，好在本作中PS装甲没有《第三次α》那样软硬通吃，防御效果也不高。四个小强在HP还剩20%的时候便会以“电池没电”为借口开溜，所以照例要用强力武器送他们上路。不过……米盖尔按照原作不是会在这里挂掉吗？怎么就活蹦乱跳地跑回去了？

◆敌人初期配置

ナスカ级(ザフト士官)

ジン(ミゲル)

ジン(ザフト兵)x11

◆敌人援军(总数5机以下出现)

ナスカ级(ザフト士官)x2

イージスガンダム(アスラン)

バスタガンダム(ディアッカ)

デュエルガンダム(イザーク)

ブリッツガンダム(ニコル)

ジン(ザフト兵)x9

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)

アークエンジェル(マリュー)

エールストライクガンダム(キラ)

メビウス<ゼロ>(ムウ)



本关继续与扎夫特军交战，敌人还是那些人，全灭后也还会有增援，我也就不多介绍了。地图上到处都是暗礁陨石，移动上多少有些麻烦，不妨干脆团结在以母舰为核心的阵地周围，借助地形效果固守。顺带一提，个人认为强袭高达三形态里炮击型最好用，尤其适合这种固守战。

◆敌人初期配置

ナスカ级(ザフト士官)

ジン(ミゲル)

ジン(ザフト兵)x12

バスタガンダム(ディアッカ)

デュエルガンダム(イザーク)

◆敌人援军

ナスカ级(ザフト士官)

シグー(クルーゼ)

ジン(ザフト兵)x14

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)

アークエンジェル(マリュー)

ストライクガンダム(キラ)

メビウス<ゼロ>(ムウ)



这回轮到拉达姆出场了，总的来说拉达姆兽各项能力都不出色，属于比较好对付的敌人。唯一的麻烦在于它们的攻击往往带有各种特殊效果，很是令人头疼。杂兵战之后短刀骑士会登场，这家伙血多、皮厚、运动性高而且体型是SS，打起来要费一番脑筋。不过本作的体型惩罚似乎比较高，用电磁之类的大型机加了必中打效果会好一些。本关过后D-BOY便会正式加入，此人的战斗能力还是很高的，值得一用。

◆敌人初期配置

ラダム兽(ラダム兽)x18

◆敌人援军(总数3机以下出现)

テッカマンダガー(ダガー)

ラダム兽(ラダム兽)x12

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)

アークエンジェル(マリュー)

ストライクガンダム(キラ)

エステバリス0Gアキト(アキト)

コン・バトラーV(豹马)

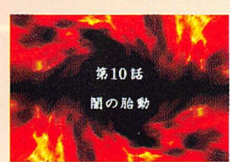
マジンガーZ(甲儿)

◆我方援军

テッカマンブレード(ブレード)

王君　一颗对游戏感恩的心，就是对它最大的支持。

读者资料　男，22岁，山西省大同大学03级中文系新闻一班，037009



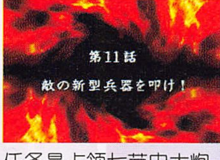
终于降下地球了，不要忘记把艾斯特巴利斯都换装成陆战或空战模组。

初期敌人是一群拉达姆，没有BOSS，基本上属于被屠宰的对象。接着会出现恶魔高达军团的死亡士兵，不过这些家伙明显没有扎夫特厉害，同样构不成很大的威胁。前两波战斗结束后恶魔高达便会在地图下方出场，同时多蒙也会出现。恶魔高达有40000点HP且能自我回复，攻击力也不低，打起来相当头疼。不过它有一个致命弱点——无法攻击5格以外的空中目标，因此我们可以充分利用母舰以及新加入的断空我，在其射程外屈之。说起来本作还真是厚道，这么早就可以用断空光牙剑。

本关结束后进入第一个分支，笔者选择的是机动战舰路线。

◆敌人初期配置
ラダム兽(ラダム兽)x15
◆敌人援军
デスアーミー(ゾンビ兵)x18
◆敌人援军2(总数3机以下出现)
デビルガンダム(キョウジ)
デスアーミー(ゾンビ兵)x3

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
ストライクガンダム(キラ)
スカイクラスパー1(ムウ)
エステバリス0Gアキト(アキト)
エステバリス0Gリョーコ(リョーコ)
マジンガーZ(甲儿)
主角专用机(主角)
ダンクーガ(忍)
テッカマンブレード(ブレード)
◆我方援军
シャイニングガンダム(ドモン)



野牛小队登场！全金属万岁！热烈欢迎我们的高中生军曹相良宗介和他愉快的伙伴们！本关的初期任务是占领七节虫大炮，不过直接把敌人全灭也可以。由于禁止飞行，我们最好事先把艾斯特巴利斯们都换成陆战或炮击模组。初期敌人全灭后东方师父会带着恶魔高达军团在左上方出场，东方先生果然老当益壮，超级霸王电影弹清场能力非凡。因此建议各位在前半战中尽量节省精神，以免被老先生虐杀至欲哭无泪。东方师父或恶魔高达的HP掉到10%后会集体撤退，同时还会派出另一群杂兵拖延时间。

◆敌人初期配置
バッタ(AI)x14
◆敌人援军
デビルガンダム(キョウジ)
マスタガンダム(东方不败)
デスアーミー(ゾンビ兵)x12
◆敌人援军2
デスアーミー(ゾンビ兵)x9

◆我方初期配置
M9ガーンスパーク(マオ)
M9ガーンスパーク(クルツ)
M9ガーンスパーク(宗介)
シャイニングガンダム(ドモン)



这次轮到我们亲爱的阴阳人阿修罗男爵登场了，本作的机械兽一改过去“杂鱼中的杂鱼”形象，变得皮糙肉厚十分耐打。击破数架机械兽之后发生阿修罗男爵绑架人质胁迫甲儿的事件，甲儿与弓清华强制撤退，同时我方主力也会前来增援。敌人增援还是一群机械兽，集中火力干掉他们吧！

披风版阿强号(大铁牛、波士号，随便你喜欢怎么叫)依然出彩，无论是正义铁拳还是屁股重力落都笑料十足。经典自爆这次也成了武器，基础攻击力便有5000之高。考虑到阿强号的修理费仍然只有10块钱，该出手时就出手吧。值得一提的是阿强号这次同时拥有修理、补给两项能力，实用性大大提高哦。

◆敌人初期配置
飞行要塞グール(あしゅら)
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x3
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x3

◆敌人援军
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x10
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x10

◆我方初期配置
マジンガーZ(甲儿)
アフロダイA(さやか)
ボスボロット(ボス)

◆我方援军
ナデシコ(ユリカ)
グレートマジンガー(铁也)
コン・バトラーV(豹马)



第一批敌人是开胃菜，略过不提。耐爬(音同“大破”，果然是个天生短命的料)运动性很高，不用精神很难打中。不过我方增援的天之志雷马能力极其BT，配合其他人捏掉一两只苍蝇还是不很费事的。阿修罗男爵被击落后会开着恶趣味的“阿修罗魔神”再起，同时失控的魔神皇帝也会作为中立NPC登场，有兴趣的玩家可以让这两大魔神对招。注意过关要求是把魔神皇帝的HP打到10以下，千万别出手太重导致GAME OVER。

◆敌人初期配置
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x2
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x2

◆敌人援军
风のランスター(耐爬)
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x6
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x6

◆敌人援军2
飞行要塞グール(あしゅら)
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x4
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x4

◆敌人援军3
あしゅらマジンガー(あしゅら)

◆中立援军
マジンカイザー(マジンカイザー)

◆我方初期配置
グレートマジンガー(铁也)

◆我方援军
コン・バトラーV(豹马)

◆我方援军2
天のゼオライマー(マサト)
ナデシコ(ユリカ)

◆我方援军3
ボスボロット(ボス)



另一台电磁也登场了，不过能力没什么出彩的地方，看来电磁系列已经无法逃脱“万年精神库”的命运了。波阿赞星的兽士系列是本作中除原创敌人外最耐打的杂兵，健一上来就要对付两个还真有些棘手。我方增援到场后便可以集中火力，将这些兽士一个一个拔掉，最后再集中火力轰杀骷髅城。骷髅城的大钻头攻击力很高，近战系单位最好还是加个保命的精神吧。

◆敌人初期配置
スカールーク(ジャンギャル)
兽士ガルド(AI)x6
兽士カニガン(AI)x6

◆我方初期配置
ボルテスV(健一)

◆我方援军
ナデシコ(ユリカ)

◆我方援军2
コン・バトラーV(豹马)
天のゼオライマー(マサト)
グレートマジンガー(铁也)
ボスボロット(ボス)



初期敌人是兽士军团，仍然要一个一个拔掉。机动战舰部队很快就会变成黄色的中立军，所以没有必要让他们向前冲。需要注意的是我方成员变成黄色后被击坠仍然要赔偿修理费，不要一时图好玩把他们打下来哦。至于增援的阿修罗男爵……呃、我们有必要专门研究怎么把他(她？)打下来吗？

◆敌人初期配置
スカールーク(ジャンギャル)
兽士ガルド(AI)x4
兽士カニガン(AI)x4

◆敌人援军
飞行要塞グール(あしゅら)
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x5
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x5

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
エステバリス0Gアキト(アキト)
エステバリス0Gリョーコ(リョーコ)
エステバリス0Gヒカル(ヒカル)
エステバリス0Gイズミ(イズミ)
エステバリス0Gアカツキ(アカツキ)
ダンクーガ(忍)
シャイニングガンダム(ドモン)

◆我方援军
コン・バトラーV(豹马)
天のゼオライマー(マサト)
グレートマジンガー(铁也)
ボスボロット(ボス)

◆我方援军2
マジンカイザー(甲儿)



BP系可以说是本作最烦人的敌人了，小型、高运动性、气力高了还有防护罩和分身，虽然攻击力不强不过实在很讨厌。最好的处理方法是找个有必中和铁壁的丢到敌人堆里，靠反击干掉他们。初期敌人全灭后恶魔高达军团会再次登场，被DG细胞控制的4人组能力不弱还有HP回复，一定要集中攻击，在一回合内至少干掉一个。再之后东方老先生又会带着恶魔高达登场，不打不行，大伙硬着头皮上吧。

◆敌人初期配置
ジョナサン・グランチャー(ジョナサン)
シラー・グランチャー(シラー)
グランチャー(リクレイマー)x13

◆敌人援军
ガンダムローズDG(ジョルジュ)
ドラゴンガンダムDG(サイ・サイシー)
ガンダムマックスターDG(チボデー)
ボルトガンダムDG(アルゴ)
デスアーミー(ゾンビ兵)x12

◆敌人援军2
デビルガンダム(キョウジ)
マスタガンダム(东方不败)
デスアーミー(ゾンビ兵)x10

◆我方初期配置
主角专用机(主角)
ヒメ・ブレイン(比玛)
ユウ・ブレイン(勇)
ナンガ・ブレイン(ナンガ)
ラッセ・ブレイン(ラッセ)

◆我方援军
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
シャイニングガンダム(ドモン)



前半战要对付扎夫特的水中部队，建议带BP系对付他们，注意伊扎克的决斗高达被打爆后会脱皮。将他们干掉后阿修罗男爵登场，注意这里的胜利条件是“坚持6回合”，而失败条件是“敌人消灭一半以上或击破阿修罗”。建议在6回合内只选择回避或防御，不要击坠任何敌人。6回合后胜利条件会改变为“敌全灭”，届时再加三倍报答他们吧。

◆敌人初期配置
ボスゴロフ级(ザフト士官)
イージスガンダム(アスラン)
バスタガンダム(ディアッカ)
デュエルガンダムAS(イザーク)
ブリッツガンダム(ニコル)
ジン(ミゲル)
ディン(ザフト兵)x8
グーン(ザフト兵)x6
ゾノ(ザフト兵)x3

◆敌人援军
海底要塞ブード(あしゅら)
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x8
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x8

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)

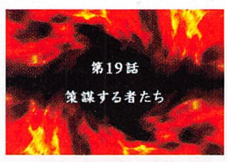
我方初期只有野牛小队的两个人，适当地游击一下，过两回合我军主力便会登场，此时便可以开始向上推进了。敌军的机械兽还是老样



子，AS部队虽然回避力不错不过攻击力不高，也不难应付。敌人全灭后左上方会出现一批增援，我方也会有宗介、甲儿以及母舰的增援。此时要求5回合内将敌人全灭，因此最好事先向敌人出现的位置靠拢。

◆**敌人初期配置**
飞行要塞グール(铁假面)
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x6
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x6
あしゅらマジンガー(あしゅら)
Zy98シャドウ(佣兵)x6
Rk92サベージ(佣兵)x12
◆**敌人援军**
Zy98シャドウ・ザイード(ザイード)
Zy98シャドウ(佣兵)x5
Rk92サベージ(佣兵)x6

◆**我方初期配置**
M9ガーンスパーク(マオ)
M9ガーンスパーク(クルツ)
◆**我方援军1**
任选11机
◆**我方援军2**
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
マジンカイザー(甲儿)
ARX-7アーバレスト(宗介)



轮到八卦众中的水火姐妹登场了，这两位单体能力一般，但合体技比较强，可能的话最好找几个人把她们隔开各个击破。由于任务要求不能让敌人进入城市范围内，我军除了要主动出击拦截敌人之外，也要注意留2、3个人在城市下方预备。初期敌人全灭后波阿赞军会混着木连兵器出来接棒，不过话说回来这些兽士除了皮厚也没什么别的优点了，只要注意别让他们进城即可。

◆**敌人初期配置**
水のガロウィン(シ・タウ)
火のブライスト(シ・アエン)
Zy98シャドウ(佣兵)x6
Rk92サベージ(佣兵)x12
◆**敌人援军(总数8机以下出现)**
スカールーク(ズール)
兽士ガルド(AI)x6
兽士カニガン(AI)x6
バッタ(AI)x6
カトンボ(AI)x2

◆**我方初期配置**
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
天のゼオライマー(マサト)



初期敌人仍然是木连，不过这次终于派出了有人兵器。这东西皮厚而且有重力波防护罩，比较耐打，不过运动性就不够看了。打到热火朝天的时候古拉杜斯军会出来增援，SPT的运动性还是一样烦人，有必中集中就赏给他们吧。这些敌人统统搞定之后，原创系敌人“フューリー(不知道该怎么翻译，笔者曰之“浮游类”)”会登场，指挥官阿尔·范似乎是女主角的旧情人，他本想和女主角重修旧好，却因为部下究尔·穆(这帮人的名字都很怪)闹场反而招致女主角的逆恨……总之把它们统统干掉就是了。原创系敌人综合能力虽强但好在比较平均，倒没有哪一项能力高到BT的程度。

本关结束后会进入第二次分支，笔者的原则是《全金属》剧情一个都不放过，因此选择了随大天使行动。

◆**敌人初期配置**
テツジン(???)
カトンボ(AI)x2
バッタ(AI)x9
◆**敌人援军(总数4机以下出现)**
ディマージュ(ギウラ)
ブラッディカイザル(???)
ブレイバー(グラドス兵)x3
ソロムコ(グラドス兵)x6
マジン(???)
カトンボ(AI)x2
バッタ(AI)x7

◆敌人援军2
ラフトクランズ(アル＝ヴァン)
ヴォルレント(ジュア＝ム)
ドナ・リュンピー(从士)x2
リュンピー(从士)x8

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
主角专用机(主角)
レイズナー(エイジ)



又是一群讨厌的BP系苍蝇，要小心穆叔的飞机不要被打下来。初期敌人败退后水火姐妹和阿修罗男爵共计2.5个女性敌人登场，同时还会带来几个性能较强的妖机械兽。这次水火姐妹不会再次逃跑了，击坠其中一个之后会上演一出赚人热泪的百合剧，然后另一个会自动回满血并给自己加上一堆精神。注意即使用地图炮把她们一网打尽，其中一个也仍然会回满血的。

◆敌人初期配置
シラー・グランチャー(シラー)
グランチャー(エッガ)
グランチャー(リクレイマー)x12
◆敌人援军
水のガロウィン(シ・タウ)
火のブライスト(シ・アエン)
飞行要塞グール(あしゅら)
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x4
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x4
妖机械兽ドラゴガメオ1(机械兽头脑)x4

◆我方初期配置
スカイクラスパー1(ムウ)
ヒメ・ブレイン(比玛)
ユウ・ブレイン(勇)
◆我方援军
アークエンジェル(マリュー)
主角专用机(主角)

本关的敌人是BP系无数，敌人共有3波增援，分别在右下、左下、左上登场。双胞胎BP登场后要保护他们不被击坠，好在我方的BP也不是那么容易被干掉的——实在不放心的话就



把他们丢回母舰吧。最后登场的敌人指挥官艾格(エッガ)被击破后会复活一次，不过废柴就是废柴，再复活多少次也都是给我们送经验的料。

◆敌人初期配置
クインシィ・グランチャー(クインシィ)
グランチャー(リクレイマー)x12
◆敌人援军(总数6机以下出现)
グランチャー(リクレイマー)x9
◆敌人援军2
ジョナサン・グランチャー(ジョナサン)
グランチャー(リクレイマー)x9
◆敌人援军3(总数6机以下出现)
エッガ・グランチャー(エッガ)
グランチャー(リクレイマー)x9

◆我方初期配置
アークエンジェル(マリュー)
ヒメ・ブレイン(比玛)
ユウ・ブレイン(勇)
主角专用机(主角)
ボルテスV(健一)
ストライクガンダム(キラ)
スカイクラスパー2(カガリ)
◆我方增援
ブレインチャイルド・カナン(カナン)
ブレインチャイルド・ヒギンス(ヒギンス)



两位电磁兄击破了初期的杂鱼之后，敌人会放出妨碍合体的新式武器，一段“爱与友情的神风特攻”剧情之后，电磁兄弟退场，我军主力接棒。总的来说敌军新登场的强力啥啥并不比过去的兽士厉害多少，以前怎么打的现在还怎么打。卡莎琳姐姐击破后姜基尔大叔会率领另一批部队在上方增援，反正还是那些东西啦……

◆敌人初期配置
兽士ガルド(AI)
兽士カニガン(AI)
◆敌人援军
スカールーク(カザリーン)

张硕	生活中有比游戏更重要的东西，但游戏给我们带来悲喜却永远难忘。
读者资料	男，23岁，北京市朝阳区双龙南里小区203楼1门601号，100021

强力ナマズンゴ(AI)
兽士ガルド(AI)x6
兽士カニガン(AI)x6
◆敌人援军2
スカールーク(ジャンギャル)
强力ナマズンゴ(AI)x3
兽士ガルド(AI)x5
兽士カニガン(AI)x5

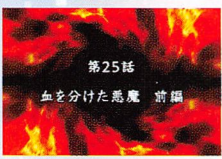
◆我方初期配置
ボルテスV(健一)
コン・バトラーV(豹马)
◆我方援军
アークエンジェル(マリュー)



敌人仍是构不成威胁的AS部队，巨大AS贝黑摩斯虽然有超过40000的HP，但其最大射程只有4且毫无回避能力可言注定了它靶子的命运。恐怖分子退治后，波阿赞军又来了。这次他们带来了堪称本作最皮厚杂兵之一的铠兽士，我方的强力武器打在它身上也只能掉2000左右。不过这东西也仅仅是皮厚而已，其他能力一概稀松平常，多花点工夫便可以将它们统统拿下。

◆敌人初期配置
Zy98シャドウ・ザイード(ザイード)
Zy98シャドウ(佣兵)x10
Rk92サベージ(佣兵)x4
◆敌人援军
ベヘモス(タクマ)
◆敌人援军2
スカールーク(ジャンギャル)
铠兽士カガミキリ(AI)x2
兽士ガルド(AI)x6
兽士カニガン(AI)x6
◆敌人援军3
强力ナマズンゴ(AI)x2
兽士ガルド(AI)x2
兽士カニガン(AI)x2

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
ARX-7アーバレスト(宗介)
M9ガーンスパーク(マオ)
M9ガーンスパーク(クルツ)
◆我方援军
アークエンジェル(マリュー)



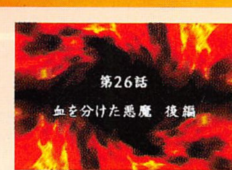
还是波阿赞军……我说你们有完没完啊，翻来覆去就那么几个毫无特点的兽士，玩家都快产生审美疲劳了。初期电磁兄弟击破骷髅城之后发生剧情，海奈尔王子和健一单挑，由于贝尔风暗中捣乱害得豹马陪上了一双手……面对敌人的大批援军，健一孤军一回合后，我方主力总算登场了。总的来说这关敌人的规模不小，不但铠兽士提上了量产化的日程，光骷髅城就先后出来3个。面对这样一支血牛军团，因此我们要做好持久战的准备，最好多带一架修理机。

◆敌人初期配置
スカールーク(カザリーン)
铠兽士カガミキリ(AI)x2
◆敌人援军
スカールーク(ベルガン)
兽士ガルド(AI)x4
兽士カニガン(AI)x4
强力ナマズンゴ(AI)x4
铠兽士カガミキリ(AI)x2
铠兽士デストロイド(AI)x2
◆敌人援军(总数8机以下出现)
スカールーク(ジャンギャル)
兽士ガルド(AI)x4
兽士カニガン(AI)x4
强力ナマズンゴ(AI)x4
铠兽士カガミキリ(AI)x2
铠兽士デストロイド(AI)x2

◆我方初期配置
ボルテスV(健一)
コン・バトラーV(豹马)
◆我方援军
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)

许久不见的拉达姆军团再现，初期敌人全灭后D-BOY会跟自己的弟弟私奔——我是说到没

钱坤	首先祝马里奥20岁生日快乐，然后希望马里奥系列越来越棒，成为玩家最爱。
读者资料	男，15岁，安徽省淮南市第三中学高一15班，232007



人的地方单挑，我军则只要悠闲地打扫拉达姆兽即可。将两批增援统统干掉之后D-BOY会由于超过30分钟的变身限制时间而成为敌人。他出现的位置就在母舰旁边，但击坠他又会导致GAME OVER。因此我们也只能冒着D-BOY的炮火前进前进前进，尽快蹴散杂兵以图过关了。

◆敌人初期配置
ラダム兽(ラダム兽)x12
◆敌人援军(总数6机以下出现)
テッカマンエビル(エビル)
ラダム兽(ラダム兽)x12
◆敌人援军2(总数6机以下出现)
ラダム兽(ラダム兽)x12
◆敌人援军3
テッカマンブレード(ブレード)
ラダムマザー(ラダム兽)x4
ラダム兽(ラダム兽)x8

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
テッカマン+ペガス(ブレード)
ブルアース(ノアル)



本关一开始会要玩家选择跟随大天使还是机动战舰，注意只有选择大天使才能得到强袭口红。

初期敌人是SPT,后期敌人是BP……真是令人郁闷的一关。首先我们要驱散令人讨厌的古拉杜斯军,好在敌人3名指挥官的能力都不强。之后BP系敌人会倾巢而出，先后共增援三次，第三次更是有令人头疼的乔纳森登场。无论如何一定要省下两三个必中，免得打他的时候还要靠存取档来凹命中率。强制出场的强袭口红由于没有改造，卡加利的能力也不强，还是不要让她上前线去凑热闹的好。过关后还可以得到一架M1，可以换给穆叔开。

◆敌人初期配置
ディマージュ(ギウラ)
ディマージュ(カルラ)
ブラッディカイザル(ジュリア)
ブレイバー(グラドス兵)x4
ソロムコ(グラドス兵)x8
◆敌人援军
グランチャー(リクレイマー)x12
◆敌人援军2(总数8机以下出现)
グランチャー(リクレイマー)x12
◆敌人援军3(总数8机以下出现)
ジョナサン・グランチャー(ジョナサン)
シラー・グランチャー(シラー)
グランチャー(リクレイマー)x11

◆我方初期配置
アークエンジェル(マリュー)
レイズナー(エイジ)
ユウ・ブレイン(勇)
ストライクルージュ(カガリ)



初期敌人是换了新机的乔纳森，我方则只有主角和勇两人可用——要命的是这两个人都没有必中，加了集中打乔纳森也就是50～60%的命中率，看来不靠S/L大法是不行了……将乔纳森打到半死之后发生原作情节，勇和涅利的机体合二为一吓跑了乔纳森。接着古拉杜斯军登场，并且带来了不受欢迎度排行第一的死鬼队——这四个家伙血厚攻强回避也不低，而且长相又那么令人过目不忘，实在是一群笔者很不想看见的家伙。总之，既然我军主力也来了，赶紧把这几个家伙该送哪儿去送哪儿去吧。

◆敌人初期配置
ジョナサン・バロンズゥ(ジョナサン)
◆敌人援军
バッタ(AI)x4
スカルガンナー(AI)x8
カトンボ(AI)x2
◆敌人援军2(总数6机以下出现)
デザイア(シャピロ)
グラドス大型战舰(グラドス士官)x2
ダルジャン(ゴステロ)
ダンコフ(ゲティ)
ガッシュラン(マンジェロ)

李威	当我第一眼看到她（PSP）时，我就被她深深地迷住了，我相信这就是传说中的“一见钟情”吧！
读者资料	男，17岁，陕西省西安市李家村56号碑林家属院2号楼1单元11号，710054



エルダール(ボーン)
ディマージュ(グラドス兵)x4
ソロムコ(グラドス兵)x8

◆我方初期配置
ユウ・ブレイン(勇)
主角专用机(主角)
ネリー・ブレイン(ネリー)
◆我方援军
ナデシコ(ユリカ)
ダンクーガ(忍)



终于打到地狱博士老巢了,本关我军有潜水艇“丹努之子”增援，最大射程15格的战斧导弹无疑是最佳支援兵器。敌人是机械兽和AS的混编部队,并且在第二、第四回合各会出现一批增援。两台贝黑摩斯照例除了皮厚外一无是处可以忽略，麻烦在于回避超高又有λ驱动的九龙。初期敌人全灭后，八卦众的月之面具男登场，他的HP掉到一半的时候会回复一次，此外也要留神他的地图炮。把他送回老家之后阿修罗男爵会乘坐地狱王高顿登场，同时我军的维纳斯A也会化为敌人。地狱王的能力还是比较强的，先集中火力把它干掉再扫荡残敌吧。本关结束后宗介便可以使用λ驱动了，能力大幅度提高。

◆敌人初期配置
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x2
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x2
Zy98シャドウ(佣兵)x4
Rk92サベージ(佣兵)x2
◆敌人援军
Zy98シャドウ・ザイード(ザイード)
Zy98シャドウ(佣兵)x6
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x2
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x2
妖机械兽ドラゴガメオ1(机械兽头脑)x2
◆敌人援军2
ヴェノム(ガウルン)
ベヘモス(佣兵)x2
Zy98シャドウ(佣兵)x4
机械兽ガラダK7(机械兽头脑)x2
机械兽ダブラスM2(机械兽头脑)x2
妖机械兽ドラゴガメオ1(机械兽头脑)x2
◆敌人援军3(击破ガウルン)
月のローズセラヴィー(律)
◆敌人援军4
地狱王ゴードン(あしゅら)
机械兽ガラダブラMK01(机械兽头脑)x6
妖机械兽ドラゴガメオ1(机械兽头脑)
恶のビューナス(机械兽头脑)

◆我方初期配置
ドゥアハー・デ・ダナン(テッサ)
ARX-7アーバレスト(宗介)
M9ガーンズバーク(マオ)
マジンカイザー(甲儿)
グレートマジンガー(铁也)
ビューナスA(さやか)
◆我方援军
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
◆我方援军2
天のゼオライマー(???)



被九龙占据的丹努之子初期是中立单位，而且会主动攻击敌我两军。由于我们的目标是保护它不被击沉，因此一开始就要全员加速向下突击，以最快速度拦截扎夫特的MS部队。敌人都是一些杂兵不难对付，将他们全灭后泰莎舰长会夺还潜艇的控制权，而九龙则会和八卦众的雷、地、山一同在左上方的小岛登场。雷男的武器攻击力很高，山男则有攻击范围颇大的核导弹，这些都需要注意。敌人全灭后九龙会以10点HP的状态复活，但只要将其击破就会导致GAME OVER。此时要求母舰在5回合内抵达左下角的安全区，所以事先至少要给两艘母舰留足5次加速的精神。

◆敌人初期配置
ボスゴロフ级(ザフト士官)
グーン(ザフト兵)x6
ゾノ(ザフト兵)x3
ディン(ザフト兵)x9
◆敌人援军
雷のオムザック(塞)

山のバーストン（祇枪）
地のディノディロス（ロックフェル）
ヴェノム（ガウルン）
ベヘモス（佣兵）x 3
Zy98シャドウ（佣兵）x 10
◆敌人援军2
ヴェノム（ガウルン）

◆我方初期配置
ナデシコ（ユリカ）
アークエンジェル（マリュー）
◆我方援军
天のゼオライマー（マサキ）
ARX-7アーバレスト（宗介）
ドゥアハー・デ・ダナン（テッサ）
◆中立初期配置
ドゥアハー・デ・ダナン（ダーナ）



SEED中经典的一战，将初期敌人全灭后四小强如约登场，不过他们还是一如既往地不强。击破阿斯兰后会发生原作情节，钢琴正太舍身挡炮（笔者带的是炮装强袭）。需要注意的是丹努之子虽然不能搭载，但也算是母舰，不要让她冲太前以免被击沉。

本关结束后进入第三次分支，笔者选择的是机动战舰路线。

◆敌人初期配置
ボスゴロフ级（ザフト士官）
グーン（ザフト兵）x 6
ゾノ（ザフト兵）x 3
ディン（ザフト兵）x 9
◆敌人援军
イージスガンダム（アスラン）
バスタガンダム（ディアッカ）
デュエルガンダムAS（イザーク）
ブリッツガンダム（ニコル）
ディン（ザフト兵）x 6
バグゥ（ザフト兵）x 12

◆我方初期配置
ナデシコ（ユリカ）
アークエンジェル（マリュー）
ドゥアハー・デ・ダナン（テッサ）
ストライクガンダム（キラ）



本关开始前会要求玩家选择雷兹纳的改造，其中强化型的攻击力比较高，可变型则拥有首屈一指的机动力，选哪个就看各位玩家的喜好了。

我方初期只有两个人造宇宙骑士，利用地形与拉达姆周旋吧。3回合后我军主力登场，此时便可以开始扫荡作战了。将杂兵打到所剩无几之后骑士伊比路、战斧、骑枪与长剑会同时登场。宇宙骑士的各项能力还是那么BT，必中还是少不了的。

◆敌人初期配置
ラダムマザー（ラダム兽）x 6
ラダム兽（ラダム兽）x 12
◆敌人援军
ラダムマザー（ラダム兽）x 2
ラダム兽（ラダム兽）x 6
◆敌人援军2（总数10机以下出现）
テッカマンエビル（エビル）
テッカマンアックス（アックス）
テッカマンランス（ランス）
テッカマンソード（ソード）
◆敌人援军3
ヴォルレント（ジュアーム）
ドナ・リュンピー（从士）x 2
リュンピー（从士）x 9

◆我方初期配置
ソルテッカマン1号机改（バルザック）
ソルテッカマン2号机（ノアル）
◆我方援军
ナデシコ（ユリカ）
アークエンジェル（マリュー）
テッカマン+ペガス（ブレード）

我方初期是萨夫尔同盟5人组，四面八方都是敌人所以往哪边走都无所谓了，总之尽快增加气力以启动超级模式吧。消灭一半敌人后恶魔高达四天王中的天剑绝刀与狮王争霸会分别在左右两边出现，这两个一个高敏一个高防，打的时候要相应调整战术。将他们统统消灭后东方老师会带着恶魔高达登场，击破后老师和之前的两

吴楠	一天《网王2004·金》实在玩不下去了，一气之下关机睡觉。第二天突然人物全齐，并全是不丢球通关，每人各项参赛999场全满，汗……只听说过掉档，没想到今天……
读者资料	男，18岁，天津市红桥区红旗路龙禧园56号楼4门201，300122

位还会复活一次。总的来说打东方老师没有什么取巧之处，我们需要的只是一点点运气和大量的SP而已。过关后得到神高达，以后便可以使用最强合体技萨夫尔同盟拳了，不过使用条件蛮苛刻的。

◆敌人初期配置
デスアーミー(ゾンビ兵)x16
◆敌人援军(总数8机以下出现)
ヘブンソード(ミケロ)
グランドガンダム(チャプマン)
デスアーミー(ゾンビ兵)x16
◆敌人援军2
デビルガンダム(キョウジ)
マスタガンダム(东方不败)
デスアーミー(ゾンビ兵)x8
◆敌人援军3
マスタガンダム(东方不败)
ヘブンソード(ミケロ)
グランドガンダム(チャプマン)
デスアーミー(ゾンビ兵)x8

◆我方初期配置
シャイニングガンダム(ドモン)
ガンダムローズ(ジョルジュ)
ドラゴンガンダム(サイ・サイシー)
ガンダムマックスター(チボデー)
ボルトガンダム(アルゴ)
◆我方援军
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)

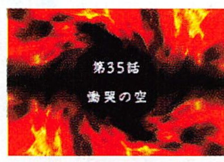


假如之前全金属系列的BOSS都由宗介干掉的话，本关便可以得到万众期待的波太君。这部机体会继承ARX-7的改造，HP低到几乎没有，不过运动性和体形弥补了生存能力。当然，它最大的价值还是效果超赞的武器，用它与许多BOSS交战还会有特殊对话哦。不过使用波太的话ARX-7和野牛小队的合体技就废了，各位玩家自己取舍吧。

初期敌人就是用来加气力的，不值一提。同样万众期待的美雪MM出现后宇宙骑士四人组也会尾行而来，打法和以前没什么差别，不过出于剧情考虑我们最好还是用D-BOY给他们最后一击。

◆敌人初期配置
バッタ(AI)x11
◆敌人援军
テッカマンエビル(エビル)
テッカマンアックス(アックス)
テッカマンランス(ランス)
テッカマンソード(ソード)
ラダムマザー(ラダム兽)x5
ラダム兽(ラダム兽)x10

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
ボン太くん(ボン太くん)
エステバリス0Gリョーコ(リョーコ)
スカイクラスパー1(ムウ)
M9ガーンスパーク(マオ)
◆我方援军
テッカマンレイピア(レイピア)
テッカマン+ベカス(ブレード)



又是SEED的情节，首先我们要把扎夫特军打扫到清洁溜溜，接着按照原作情节，大天使号某人战死，基拉失踪。之后古拉杜斯军会在右上角登场，假如想让朱丽亚加入的话就不要击坠她，至于死鬼队……还是赶紧赏几炮把他们打发走吧，太恶心了。

◆敌人初期配置
イージスガンダム(アスラン)
バスタガンダム(ディアッカ)
デュエルガンダムAS(イザーク)
ディン(ザフト兵)x8
バグゥ(ザフト兵)x9
◆敌人援军
ブラッディカイザル(ジュリア)
ダルジャン(ゴステロ)
ダンコフ(ゲティ)
ガッシュラン(マンジェロ)
エルダール(ボーン)
ディマージュ(グラドス兵)x5
ソロムコ(グラドス兵)x10

孙少杰 真正的掌机迷应该正确处理好学习与游戏的时间。这样才能同时进步！
读者资料 男，18岁，河北省石家庄市桥西区大厂后街铁路20宿舍新楼2单元403，050000

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
ストライクガンダム(キラ)
スカイクラスパー1(ムウ)
レイズナーmk2(エイジ)



木连人形兵器大量登场，这些东西皮还是蛮厚的，打起来要费点工夫。将他们全灭后宇宙骑士战斧和骑枪登场，依然是必中热血大招伺候，别忘了用D-BOY补上最后一下。

◆敌人初期配置
木连式战舰(源八郎)
デンジン(三郎太)
マジン(木连兵)x2
テツジン(木连兵)x2
バッタ(AI)x12
カトンボ(AI)x4
◆敌人援军
テッカマンアックス(アックス)
テッカマンランス(ランス)
ラダムマザー(ラダム兽)x6
ラダム兽(ラダム兽)x12

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
テッカマン+ペガス(ブレード)
エステバリス0Gアキト(アキト)



一开始要求明人4回合内到达基地，不过直接把敌人全灭一样可以满足胜利条件。反正联合军的强袭短刀又不强，直接把他们扫荡至渣吧。母舰发进后，许久未见的波阿赞军在左上方登场，不过我方也有萨夫尔同盟和志雷马增援，一如既往地捏掉这些厚皮兽士吧。把这些统统干掉之后原创敌人再现，全员固守基地，利用地形迎击他们吧。

本关结束后会出现分支，笔者选择与大天使一同前往奥布。

◆敌人初期配置
ストライクダガー(连合兵)x12
◆敌人援军
ストライクダガー(连合兵)x6

◆中立援军
スカールーク(ジャンギャル)
スカールーク(カザーリン)
兽士ガルド(AI)x2
兽士カニガン(AI)x2
强力ナマズンゴ(AI)x2
铠兽士カガミキリ(AI)x2
铠兽士デストロイド(AI)x2
◆中立援军2
ラフトクランズ(フー=ルー)
ヴォルレント(准骑士)x2
ドナ・リュンピー(从士)x2
リュンピー(从士)x8

◆我方初期配置
ボン太くん(ボン太くん)
M9ガーンズバーク(マオ)
M9ガーンズバーク(クルツ)
エステバリス0Gアキト(アキト)
エステバリス0Gリョーコ(リョーコ)
エステバリス0Gヒカル(ヒカル)
エステバリス0Gイズミ(イズミ)
◆我方援军
ナデシコ(ユリカ)
シャイニングガンダム(ドモン)
ガンダムローズ(ジョルジュ)
ドラゴンガンダム(サイ・サイシー)
ガンダムマックスター(チボデー)
ボルトガンダム(アルゴ)
天のゼオライマー(マサト)
◆我方援军2
主角专用机(主角)



奥布攻防战开始，敌人是一波又一波的强袭短刀，外带联合三小强和制服美少女安雷碧，假如想得到安雷碧的话这关便不要击坠她。而我方也会有暴风与正义高达相继增援。三小强中任意一个HP掉到10%以下，三人便会同时撤退，想要强化芯片的话就用地图炮送他们一程吧。联

合军撤退后原创敌人又不知从哪里钻出来，我方则有进化后的D-BOY增援。将敌人大将击破后他会与主角单挑，最终两败俱伤。

◆敌人初期配置
ストライクダガー（连合兵）x 9
◆敌人援军
カラミティガンダム（オルガ）
フォビトゥンガンダム（シャニ）
ライダーガンダム（クロト）
ノーベルガンダムB（アレンビー）
ストライクダガー（连合兵）x 18
◆敌人援军2
ストライクダガー（连合兵）x 9

◆中立援军(总数7机以下出现)
ラフトクランス（アル＝ヴァン）
ヴォルレント（ジュア＝ム）
ヴォルレント（准骑士）x 2
ガンジャール（从士）x 2
ドナ・リュンピー（从士）x 2
リュンピー（从士）x 8

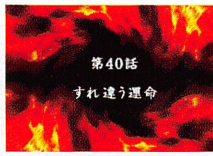
◆我方初期配置
ナデシコ（ユリカ）
アークエンジェル（マリュー）
フリーダムガンダム（キラ）
ゴッドガンダム（ドモン）
エールストライクガンダム（ムウ）
主角专用机（主角）
◆我方援军1
バスターガンダム（ディアッカ）
◆我方援军2
ジャスティスガンダム（アスラン）
◆我方援军3
ブラスターブレード+ベカス（ブレード）
ソルテッカマン2号机（ノアル）
ブルアース（アキ）



敌人依然是无穷无尽的联合军，我方初期成员中的巴尔扎克·阿西莫夫（这名字实在赞到没话说）没有改造，安全起见还是不要让他上到前线比较好。敌人消灭过半后三小强出现，我方则会得到乘坐新专用机的主角增援，断空我也会强化为最终断空我，不但战斗力上升还获得了脱皮的机能。这次三小强不会集体退场了，围住了一个一个敲掉就行。

◆敌人初期配置
ストライクダガー（连合兵）x 15
◆敌人援军(总数8机以下出现)
カラミティガンダム（オルガ）
フォビトゥンガンダム（シャニ）
ライダーガンダム（クロト）
ストライクダガー（连合兵）x 15

◆我方初期配置
ナデシコ（ユリカ）
アークエンジェル（マリュー）
フリーダムガンダム（キラ）
ジャスティスガンダム（アスラン）
バスターガンダム（ディアッカ）
エールストライクガンダム（ムウ）
ソルテッカマン1号机改（バルザック）
ダンクーガ（忍）
◆我方援军
主角专用机（主角）
ブラックウイング（アラン）



要与波阿赞军决战了，敌人是没完没了的血牛军团，而且增援也是一批接一批。海奈尔驾驶的守护神高多尔还是比较难缠的，HP少的单位一定要及时后撤修理。注意海奈尔脚下的地形有回复效果，我们不妨在清掉杂兵后全军后退，把他引下来再群殴之。

◆敌人初期配置
スカールーク（ベルガン）
兽士ガルド（AI）x 4
兽士カニガン（AI）x 4
强力ナマズンゴ（AI）x 4
铠兽士カガミキリ（AI）x 4
铠兽士デストロイド（AI）x 4
◆敌人援军
守护神ゴードル（ハイネル）
スカールーク（ジャンギャル）
兽士ガルド（AI）x 2
兽士カニガン（AI）x 2
强力ナマズンゴ（AI）x 2

鎧兽士カガミキリ(AI)x2
铠兽士デストロイド(AI)x2
◆敌人援军2(总数6机以下出现)
兽士ガルド(AI)x2
兽士カニガン(AI)x2
强力ナマズンゴ(AI)x2
铠兽士カガミキリ(AI)x2
铠兽士デストロイド(AI)x2

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
ボルテスV(健一)



这次是与恶魔高达军团的决战,死亡士兵那叫一个多啊……建议先攻击下方的天剑绝刀，免得莉茵登场便陷入重围。假如38关没有击破安雷碧的话，此处便可以用莉茵说得她再击破，过关后便可以令其加入。东方老师还是一如既往地无懈可击，铆起全部精神跟他死磕吧。

◆敌人初期配置
ヘブンソード(ミケロ)
グランドガンダム(チャプマン)
デスアーミー(ゾンビ兵)x27
◆敌人援军(总数8机以下出现)
ノーベルガンダムB(アレンビー)
デビルガンダム(キョウジ)
マスタガンダム(东方不败)
グランドマスターガンダム(ゾンビ兵)x2
デスアーミー(ゾンビ兵)x19

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
シャイニングガンダム(ドモン)
ガンダムローズ(ジョルジュ)
ドラゴンガンダム(サイ・サイシー)
ガンダムマックスター(チボデー)
ボルトガンダム(アルゴ)
◆我方援军
ライジングガンダム

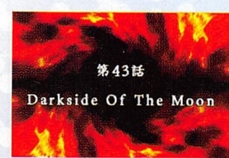
本关敌人配置十分讨厌，虽然四面八方都是敌人，但我军万不可分兵拒之，而是要击中



兵力各个击破。击沉三艘战舰后死鬼队诸君会登场，再打一阵夏皮罗也会出来。由于卫星有回复效果，因此最好把难打的BOSS引出来再围攻。

◆敌人初期配置
グラドス大型战舰(グラドス士官)x3
ダルジャン(ゴステロ)
ディマージュ(グラドス兵)x5
ソロムコ(グラドス兵)x6
◆敌人援军
ダンコフ(ゲティ)
ガッシュラン(マンジェロ)
エルダール(ボーン)
ディマージュ(グラドス兵)x6
ブルグレン(グラドス兵)x6
ソロムコ(グラドス兵)x12
◆敌人援军2(总数15机以下出现)
デザイア(シャピロ)
ディマージュ(グラドス兵)x8
ブルグレン(グラドス兵)x4
ソロムコ(グラドス兵)x8

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
レイズナーmk2(エイジ)
ベイブル(デビッド)



本关初期敌人是原创军，领队的是捉狂版的究尔·穆。不过捉狂归捉狂，这家伙也没强到哪里去，还是像以往那样步步为营地吃掉他们即可。原创军全灭后拉达姆会登场，伊比路也赫然成了超进化形态。假如34话和36话登场的敌方宇宙骑士全部用D-BOY车掉的话，美雪便会在过关后加入。兄妹合体技全改后攻击力直逼5位数大关，不可不用。

本关结束后进入最后一次分支，笔者仍然选择了大天使路线。

◆敌人初期配置
ラフトクランス(ジュアーム)

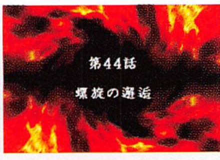
ヴォルレント(准骑士)x2
ドナ・リュンピー(从士)x3
ガンジャール(从士)x3
リュンピー(从士)x12

◆敌人援军

ブラスターテッカマンエビル(エビル)
テッカマンランス(ランス)
ラダムマザー(ラダム兽)x8
ラダム兽(ラダム兽)x12

◆我方初期配置

ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
テッカマン+ベカス(ブレード)
主角专用机(主角)



初期敌人是废柴，击破两架敌机后面具男和伊扎克出现，与我方基拉、穆叔和迪亚卡5P私奔。之后每击破一两架敌机便会触发一段对话，颇为麻烦。总之将这帮杂鱼统统搞定后联合军与扎夫特的主力会两面夹击我军，好在卫星的地形补正还不错，借地利之便迎击敌人吧。

◆敌人初期配置

メビウス(连合兵)x4
デルフィニウム(连合兵)x4
ストライクダガー(连合兵)x10

◆敌人援军

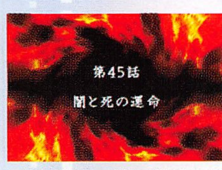
ドミニオン(ナタル)
カラミティガンダム(オルガ)
フォビドゥンガンダム(シャニ)
ライダーガンダム(クロト)
ストライクダガー(连合兵)x15

◆中立援军

ナスカ级(ザフト士官)
指挥官用ゲイツ(クルーゼ)
デュエルガンダムAS(イザーク)
ゲイツ(ザフト兵)x2
ジン(ザフト兵)x15

◆我方初期配置

アークエンジェル(マリュー)
エンターナル(バルトフェルド)
フリーダムガンダム(キラ)
ジャスティスガンダム(アスラン)
バスターガンダム(ディアッカ)
エールストライクガンダム(ムウ)



终于要与拉达姆决战了。本关共分三段，第一段大文豪合体巴尔扎克·阿西莫夫同志会与骑士长剑同归于尽；第二段利刃会与伊比路单挑，当然我军只要清掉挡路的敌人便可以去兄弟对决中闹场；最终战则要对付骑士欧米伽——由于回避力不济，他反而是宇宙骑士中最弱的一个。战斗结束后佛理曼主任为巴尔扎克·阿西莫夫同志题词：生得伟大，死的光荣。

◆敌人初期配置

テッカマンソード(ソード)
ラダムマザー(ラダム兽)x6
ラダム兽(ラダム兽)x12

◆敌人援军

ブラスターテッカマンエビル(エビル)
ラダムマザー(ラダム兽)x10

◆敌人援军2

テッカマンオメガ(オメガ)
ラダムマザー(ラダム兽)x8

◆我方初期配置

アークエンジェル(マリュー)
テッカマン+ベカス(ブレード)
ソルテッカマン1号机改(バルザック)
ソルテッカマン2号机(ノアル)



终于可以用自由与正义的流星装了。初期目的是阻止联合军的核导弹到达卫星，本关中扎夫特军是友军，可以不用管他们。初期核弹击破后会在右上角出现另一批敌人，仍然要阻止他们到达卫星，所以最好让一些机动力高的单位去迎击。注意搭载核弹的MA被击破后会脱皮变成核弹，一定要好好利用自由和正义的地图炮批量消灭。不过要保卫的卫星其实只有一个，所以我军也可以一开始就死守卫星。核弹全灭后原创军还会登场，总之死守在卫星上就没问题了。

◆敌人初期配置
ストライクダガー(连合兵)x3
デルフィニウム(连合兵)x2
核ミサイル(AI)x15
◆敌人援军2
ドミニオン(ナタル)
カラミティガンダム(オルガ)
フォビトゥンガンダム(シャニ)
ライダーガンダム(クロト)
ストライクダガー(连合兵)x6
メビウス(连合兵)x10
◆敌人援军3
ラフトクランス(フー=ルー)
ラフトクランス(ジュア=ム)
ヴォルレント(准骑士)x2
ドナ・リュンピー(从士)x3
ガンジャール(从士)x3
リュンピー(从士)x12
◆中立初期配置
ナスカ级(ザフト士官)
ジン(ザフト兵)x6
◆中立援军
デュエルガンダムAS(イザーク)
ジン(ザフト兵)x6
◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
フリーダムガンダム[M](キラ)
ジャスティスガンダム[M](アスラン)
バスターガンダム(ディアッカ)
エールストライクガンダム(ムウ)
主角专用机(主角)



本关仍然是扎夫特与联合军的混战，我军喜欢先打哪一边都没有问题。双方在受到一定损失后都会增援一次，不过明显是联合军的增援比较强。个人建议各位玩家先拿扎夫特军开刀，这样便可以借雅金·杜维基地的地利之便迎击联合军。顺便一提，本话开始时多蒙对阿斯莱尔理事的评价真是毫不留情，一针见血，真是令人心旷神怡呀。

◆敌人初期配置
ナスカ级(ザフト士官)x2
ゲイツ(ザフト兵)x6
シグー(ザフト兵)x6
ジン(ザフト兵)x6
◆敌人援军(总数6机以下出现)
指挥官用ゲイツ(クルーゼ)
ゲイツ(ザフト兵)x2
シグー(ザフト兵)x2
ジン(ザフト兵)x4
◆中立初期配置
メビウス(连合兵)x14
ストライクダガー(连合兵)x6
◆中立援军(总数6机以下出现)
ドミニオン(ナタル)
カラミティガンダム(オルガ)
フォビトゥンガンダム(シャニ)
ライダーガンダム(クロト)
ストライクダガー(连合兵)x6
◆我方初期配置
アークエンジェル(マリュー)
エンターナル(バルトフェルド)
フリーダムガンダム[M](キラ)
ジャスティスガンダム[M](アスラン)



决战终于要进入尾声了，由于被创世纪大炮抹杀了大部分主力，捉狂的阿斯莱尔理事集结了全部核打击力量准备攻击卫星。虽然同样要拦截核弹，但扎夫特军在本关却不是友军，要提防他们从背后捅一刀。注意核弹的自爆攻击是无法闪避的，一定不要让母舰孤军深入。击破主天使号之后发生原作情节，穆叔终于化不可能为可能，在阳电子炮的光辉中诈死去了。随后出现的面具男虽然有高达100000的HP，不过应该也架不住气力满档的我军主力狂劈滥砍吧。

◆敌人初期配置
デュエルガンダムAS(イザーク)
ナスカ级(ザフト士官)x2
ゲイツ(ザフト兵)x2
シグー(ザフト兵)x7
ジン(ザフト兵)x6

陶夏斐	前些天玩绿宝石，捉到闪光精灵，没想到通关后记录全丢，大家以后千万不要买D卡。
读者资料	男，17岁，江苏省无锡市工业学校04-19班，314000

◆**敌人援军**

プロヴィデンスガンダム(クルーゼ)

◆**中立初期配置**

ドミニオン(ナタル)
カラミティガンダム(オルガ)
フォビトゥンガンダム(シャニ)
ライダーガンダム(クロト)
ストライクダガー(连合兵)x6
メビウス(连合兵)x10

◆**中立援军(总数6机以下出现，共3次)**

ストライクダガー(连合兵)x2
メビウス(连合兵)x8

◆**中立援军2**

カトンボ(AI)x3
バッタ(AI)x9

◆**我方初期配置**

アークエンジェル(マリュー)
フリーダムガンダム[M](キラ)
ジャスティスガンダム[M](アスラン)



本关前半段是古拉杜斯军和木连的逆袭，我军则有伊扎克增援。初期敌人全灭后古拉杜斯军有头有脸的人物会带着一群木连兵登场，虽然我方有木连三人组作为友军支援，不过以他们出现的位置大概也帮不上什么忙。古拉杜斯+木连军全灭后面具男再次登场，我们依然要把他从要塞上拉下来再千刀万剐为芙雷报仇。

◆**敌人初期配置**

カトンボ(AI)x3
バッタ(AI)x6
ブルグレン(グラドス兵)x2
ソロムコ(グラドス兵)x4

◆**敌人援军**

ザカール(ル・カイン)
ダルジャン(ゴステロ)
ダンコフ(ゲティ)
ガッシュラン(マンジェロ)
エルダール(ボーン)
ディマージュ(ギウラ)
ディマージュ(カルラ)
ブルグレン(グラドス兵)x2
ソロムコ(グラドス兵)x6
かぐらつき(木连士官)
マジン(木连兵)x2
テツジン(木连兵)x2
デンジン(木连兵)x2

◆**中立援军**

ダイマジン(元一朗)
デンジン(源八郎)
デンジン(三郎太)

◆**中立援军2**

プロヴィデンスガンダム(クルーゼ)
ナスカ级(ザフト士官)x2
ゲイツ(ザフト兵)x4
シグー(ザフト兵)x8

◆**我方初期配置**

ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
フリーダムガンダム[M](キラ)
ジャスティスガンダム[M](アスラン)
デュエルガンダムAS(イザーク)



敌人是原创军的捉狂男，这家伙还是一如既往地不长进，以玩家现在的实力应该不难对付。击破捉狂男之后中年发福的总骑士大叔登场，作为最终BOSS的这家伙实力不弱，最好把该修该补该交代的全都搞定后再与其交战。

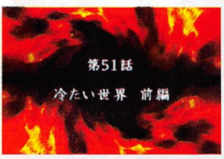
◆**敌人初期配置**

ラフトクランス(ジュア＝ム)
ヴォルレント(准骑士)x2
ドナ・リュンピー(从士)x4
ガンジャール(从士)x2
リュンピー(从士)x12

申泽文 人生可以错过许多事，但不能错过掌机。
读者资料 男，15岁，广西省桂林市长海厂塘边村19栋3楼1号，541001

◆敌人援军
ズィー＝ガディン(グ＝ランドン)
ヴォルレント(准骑士)x2
ドナ・リュンピー(从士)x2
ガンジャール(从士)x2
リュンピー(从士)x12

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
主角专用机(主角)



基地内的迷宫战，敌人一组一组排列很有顺序，只要抽丝剥茧按部就班地往里打即可。女骑士和捉狂男登场后要求10回合内过关，注意他们所在的房间地上有几个回复点要善加利用。

◆敌人初期配置
ヴォルレント(准骑士)x3
ドナ・リュンピー(从士)x4
ガンジャール(从士)x4
リュンピー(从士)x16
◆敌人援军
ラフトクランズ(ジュア＝ム)
ラフトクランズ(フー＝ルー)
ヴォルレント(准骑士)x7
ドナ・リュンピー(从士)x5
ガンジャール(从士)x5
リュンピー(从士)x8

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
主角专用机(主角)





终于到最后一关了，先把周围的杂兵清一清增加气力，然后集中攻击发福的中年大叔。将其打倒后他会以完全形态复活，不过也只有150000HP，与最近几作的最终BOSS没法比。这次将他的HP打到一半后发生情节，说是要将周围4个能量收集器打爆后才能干掉大叔。那么就留一个运动性高的吸引大叔的火力，其他人都去拆能量收集器吧，女主角的旧情人也会开着HP50000的专用机前来增援。大叔自己不会移动，我们将4个收集器全部消灭后可以悠闲地休整，之后再集中全力将其干掉。



◆敌人初期配置
ズィー＝ガディン(グ＝ランドン)
ヴォルレント(准骑士)x7
ドナ・リュンピー(从士)x5
ガンジャール(从士)x5
リュンピー(从士)x12
◆敌人援军
ズィー＝ガディン(グ＝ランドン)
◆敌人援军2
オルゴンエクストラクター(AI)x2
◆敌人援军3
ヴォルレント(准骑士)x2
ドナ・リュンピー(从士)x4
ガンジャール(从士)x4
リュンピー(从士)x8

◆我方初期配置
ナデシコ(ユリカ)
アークエンジェル(マリュー)
主角专用机(主角)
◆我方援军
ラフトクランズ(アル＝ヴァン)

王腾阁	我属Monkey，但我想去掉一个k，成为Money，换一台GBASP。
读者资料	男，13岁，福建省厦门市湖滨六里190号903室，361000



文/克雷斯、GUNGBUG
责编/翔武

一向运动万能的马里奥终于再次以网球运动员的身份出现在了掌机上，对比在GBC上有出色表现的前作，同样由CAMELOT操刀制作的本作画面绝对一流，手感也表现优秀，更加令人欣喜的是本作还加入了在GC版上颇受好评的必杀系统——SS技，效果很夸张，也很养眼，使明眼人很快就能看出这是一款"Mario Sport"游戏。恰逢马里奥大叔20周岁，就让我们用网球世界中的胜利来为他庆祝吧！

系统介绍

操作介绍

十字键	角色移动
A键	上旋球
B键	侧旋球
L+A/L+B	飞身救球
L	蓄力取消
R+A	攻击型Special Shot技
R+B	防御型Special Shot技
Start键	暂停菜单

注：在全自动操作方式下，游戏会自动根据当时的情况选择发动攻击型或防御型SS技。

菜单解说

●ストーリーモード：剧情模式，有角色养成要素，共单打和双打两个路线。

●エキシビション：自由竞赛模式，后面有详细内容。

●マルチプレイ：通信对战模式

●SPゲーム：SP游戏模式，在剧情模式中通过的训练项目可在这里再次挑战。

●ステータス：人物状态，查看人物资料。

●オプション：选项

ミュージック：音乐开关

そうさオプション：设置SS(Special Shot)技、SS技切换和飞身救球的操作方式，第一项为全自动；第二项为SS发动自动，其它手动；第三项全手动。

バックアップ：删除存档



●テニスじてん——网球词典，关于网球的术语可以在这里查看详细说明。

角色能力

パワ-(POWER)：力量
コントロ-ル(CONTROL)：控球能力
サイドスピン(SIDE SPIN)：侧旋
スピ-ド(SPEED)：速度
サ-ブ(SERVE)：发球
ストロ-ク(STROKE)：击球
ボレ-(VOLLEY)：截击
トップスピン(TOP SPIN)：上旋
スライススピン(SLICE SPIN)：削球(反旋转球)

能力的培养是游戏中的一个重点，相对前作来说，本作的能力没有分得那么细，不过效果是一样的。每个能力之间都是有关联的，某项能力到达一定程度后会迫使另一能力的数值下降，所以很难培养出全能的选手来。

我们要培养的是有自己特色的球员，喜欢力量型的当然升力量，不过同时控球能力会下降；注重技巧的建议升速度和控球能力。由于本作中加入了丰富多彩的SS技系统，所以其他能力不再像前作中那么鸡肋，尽管按自己喜欢的方法去调整吧。

个人建议升控球能力、速度和削球就OK了，因为比赛中控制到球的变向后更容易打出自己理想的路线出来，虽然在力量等方面有缺陷，但是这些都可以利用多调动对手来弥补。

自由竞赛模式

剧情模式中的能力是一点点训练得来的，介绍起来十分琐碎，所以先介绍自由竞赛模式，熟悉一下操作。

1、选择角色：初期可选角色为马里奥、碧奇、路易、瓦里奥、大金刚、库巴和男女主人公。随着剧情模式的进行，在剧情模式中打败过的对手也会一一出现，共计44名（算上六个任天堂明星的加强版）。选择人物时按L键将使人物惯用左手，在六个任天堂明星处按R键则选用其加强版本。选好以后，再选择是单打（シングルス）还是双打（ダブルス）。选择两个主人公的话胜利以后也会得到经验值并且升级。



2、选择对手，分为四个难度级别：简单（ややよわい），一般（ふつう），稍难（ややつよい），困难（つよい）。

3、选择比赛场地，开始有四个，在剧情模式后期会得到第五个——碧奇的网球场（ピーチドーム）

4、比赛选项

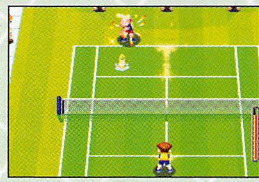
スペシャルショット：SS技开启/关闭。

セット：选择盘数

ゲーム：选择每盘局数

スタート：比赛开始

Special Shot技



SS技分为攻击型和防御型两种，赛前分别在A键和B键上各装备一个。比赛时按R键画面右侧会显示当前SS槽，击球时能量增长，当SS槽满后，选手身上会发光，此时即可按R+A/B发动进攻/防御型SS技了。当对手发动SS技而被我方接住时，我方SS槽会减少一部分。至于具体的特技效果，基本上大同小异，最多也就招式的表现方式不同，就不多说了，玩家自己稍微尝试一下便知。

操作技巧



发球技巧

发球时当球抛到最高点时击球为最佳发球，画面中会出现“Nice！”字样，以资鼓励。另外发球时有个技巧，以我方角色在画面下方为例，当在右方发球时，站在最右边，发对方的内角，因为对手都是用右手，有效距离不够，所以这种内角发球极易成为ACE球。（高难度下比赛此法不起作用）但在左方发内角球时却不易发成ACE，所以在左方发球时还是尽量发对方的外角，以破坏其防守。

击球技巧

1、击球前可先按住击球键蓄力，这样击球力量会加大，回球的速度也加快。

2、直接按A键击出上旋球，B键击出侧旋球，但其实在游戏中体现得并不明显。

3、A/B键配合方向键左右击出打向两边的球，配合上下击出较深和较浅的球，当然方向键也可以复用，比如按住左上击球，则球将击向对方场地左侧（以画面视角为基准）的较深位置。

4、当对方回球较高时，我方场地中会出现一个星星样的图案，站在该位置击球则可形成扣杀。

5、先按住A键然后再按B键，则球将吊向对方后场；先按住B键然后再按A键，则是吊向对方网前的小球，实战中可用此技将对手牵扯到网前，然后打其身后空当；

6、高级击球技巧：正手击球时，双击A键回球为左旋球，此时球呈黄色火焰效果，并向左弯曲一定的弧度；双击B键回球为右旋球，此时球呈蓝色火焰效果，并向右弯曲一定的弧度。反手击球时，球的颜色效果不变，但旋转方向刚好相反。蓄力越久，火焰越明显，力量越大，球速越快，弧度也越大。

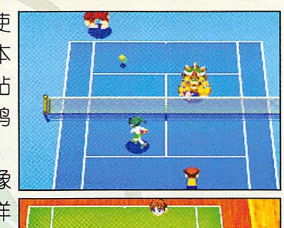
战术技巧



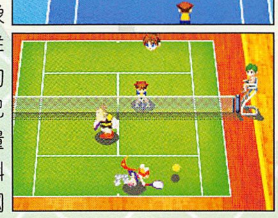
单打比赛中，要充分调动对手的两个大角，使其在底线疲于奔命。可充分利用旋转球，例如用正手AA+左击出左旋球，则会带有向左弯曲的弧度，对方更难接，即使接到了，我方可马上回以BB+右的右旋球，反复如此，比赛就完全掌握在自己手中了。另外，多打直线穿越球也会收到很好的效果。但在游戏后期的高难度下，对方的反应速度极快，而且击出来的球弧线极大，所以再在底线与其周旋的话只能把自己逼上绝路。这时我们可以上网前截击，但要把握时机，最好是选在己方回球质量较高，使对手不能舒服回球的时候，否则很容易被吊后场。其实也完全可以选择站在场地中央偏网前的位置（如上图），这里进可攻，退可守，既不会被吊后场，还可以截击网前球。

双打战术

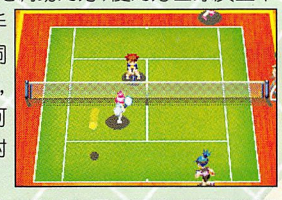
双打比赛时，与同伴的站位方式主要有三种：一，双底线，优势是可以将对手牢牢牵制，但容易被对方打小斜线；二，双上网，对于身高和弹跳有优势的选手可以选择这种站位，有相当的威胁；三，一网前一底线，俗称“澳式站位”， 这是因为这种站位最早是由澳大利亚的选手在比赛中采用的，这种站位方式攻守平衡，推荐玩家使用。（因为在本游戏中前两种站位方式实属“鸡肋”）



发球时，像单打比赛时一样发即可。要说的是接发球，自己接发球时，尽量打对方的大斜线，给队友在网前创造更好的机会；队友接发球时，自己要赶紧上网，并占据能最好的封锁对方回球的位置，一般以中间偏对方底线选手一侧一个身位为宜。



比赛时，应以网前选手为进攻主力，伺机对来球进行截杀。底线选手主要起牵制调动作用，尽量大角度地调动对方，使对方回球质量下降，给网前选手制造机会。同时，有机会时，底线选手也可击出高球吊对方后场。



对手也会有一选手上网，与我方网前选手成对攻姿态，颇具威胁。对这种情况主要有两种破解方法：一，回球给对方底线选手——因为网前选手威胁太大，如果我方回球质量不高，则容易被对方打斜线击杀——不断地攻击对方底线选手，抓住机会斜线打对手网前选手身后的空当；二，游戏中的规则是球打到对方身上也可得分，因此可以利用这点，由我方网前选手抓快速球的机会毫不犹豫地把球打到对方网前选手的身上得分。尽管这有违体育道德，但好在这是游戏，不用如此计较。

当对手任一人SS槽满的时候，尽全力把球打到另一个对方那里，以逼迫其将SS槽用在防御上，大大减少对我方的威胁。如果对方发动了攻击型SS特技而且被我方一队员成功防御，则另一队员应迅速补位，防止对方借机偷袭。

故事模式介绍

故事模式中的START菜单选项。

●**SSセレクト：**选择special shot技，A键装

谢年新	上高一了，玩得时间更少了，我真希望回到从前的那些时光。
读者资料	男，16岁，天津市大港区三春里9-1-103，300270

备攻击型SS技，B键装备防御型SS技。

●ステータス：状态。

キャラクターデスクリュータ：人物信息。

ランキング：排名。

トレーニング：普通训练项目成绩。

SSトレーニング：SS技训练项目成绩。

かんきょうせってい：选项（一个对话速度，一个音乐开关）。

●テニスじてん：网球词典。

●いますくスリプ：休眠，同时按SELECT+L+R解除。

●ちゅうだんする：中断。

セーブ：储存记录。

メインメニュー：回主菜单。

キャンセル：取消。

公寓
餐厅
高级比赛场地
高级比赛场地
教学场地
训练场馆
中心球场
星星通路
通往主建筑



流程简介



游戏开始，首先选择要操作的主人公是男还是女，然后选择惯用右手还是左手，接着选择难度，左为容易（イージー）右为中等（ノーマル），最后起个名字就进入我们网球学院来吧！（以下以选择男主人公，双打路线为准）

主人公诺蒂（ノーテイ）是网球学院的一位新学员，他和青梅竹马的好朋友塔碧（タビー）一起就读于有世界高手摇篮之称的皇家网球学院（ロイヤルテニスアカデミー）。该学院培育出了上一届岛屿网球公开赛的冠军——阿莱克斯（アレックス）和妮娜（ニーナ），他们还有幸去了那令许多人向往的神秘所在——碧奇公主的城堡，和传说中的运动高手们过了招呢！这对于刚来报道的两位新学员来说真是如梦境一般啊。

一大早，塔碧就来到了诺蒂的房中，臭小子居然还在睡梦中……叫醒了诺蒂后，两人一



起去参观学院。（按住B键为跑）

出了房间，两人先来到了餐厅（レストラン），从这里得知有蒙面人和阿莱克斯的比赛，大家都去中心球场（センターコート）看比赛了。兴奋的塔碧不愿错过这个观赏偶像比赛的机会，也赶去了。没办法，诺蒂只好自己走去球场了。

通过中心大道来到学院的中心花园，塔碧跑了过来，原来阿莱克斯输给了蒙面人，大家都对蒙面人的真实身份很好奇。两人来到右边，诺蒂仔细一看，原来是训练场馆，是一些很科学又有趣的训练项目的集中地，看来这里是提高实力的好去处！训练项目多种多样，想要成为什么样的网球选手，要得到什么样的强化这里都可以给你满足。这时塔碧提议去找校长，穿过大楼，二人不仅见到了校长，还见到了那位和传说中的马里奥过招的前作主角——阿莱克斯。阿莱克斯告诉二人，要想揭开蒙面人的真相，就自己努力吧！



第二天当塔碧又来到诺蒂的房间时，诺蒂已经整装待发了，看来阿莱克斯对他的鼓励起了不小的作用啊。讨论过后，诺蒂决定先去教学场地转转，在那里的教练身上二人学到了一些比赛的基本知识（关于几个训练项目详见后面的“训练项目”一节）。已经学了这么多了，诺蒂和塔碧决定去初级比赛场地试试自己的身手。小跑来到初级比赛场地后，和教练对话一番，教练答应了挑战的请求，不过要求从第4名开始挑战，胜利后才能继续向更高名次冲击。从现在开始要比赛了，依次在初级比赛场地、高级比赛场地以及中心球场到处转找排名从4到1的选手逐一发起挑战吧。同时，比赛的间隙，也可以去训练场馆通过类似迷你游戏的训练项目强化自身的能力，但注意有的训练项目与你在学院里的挑战比赛进度有关，只有到了一定的程度才会开启，要注意去高级场比赛前要到这里学习一个SS特技才可以继续比赛。且某一级别的比赛，定要先搞定双打才能进行单打的挑战，注意这个顺序。

就这样，诺蒂和塔碧重复着训练比赛，再训练再比赛的日子，虽然苦了点，但二人乐在其中。功夫不负有心人，终于，诺蒂和塔碧将学院里的所有对手全部打败，成为了皇家网球学院新的No.1！就在这个时候，校长出现了，他宣布诺蒂和塔碧将代表皇家网球学院去参加本年度的岛屿公开赛！

来到小岛后去熟悉一下场地后就去休息一下，第二天再比赛。由于比赛是一天一场的，所以每进行完一场就可以回到休息室去休息了。每一次比赛前都要先去比赛大厅与大赛司仪对话，确定自己的对手才能进行比赛。

诺蒂和塔碧不负众望，为学院捧回了岛屿网球公开赛双打比赛的冠军！

结局是Happy的，但游戏还没有结束，选择继续游戏，诺蒂和塔碧通过了星星通道，来到那传说中的碧奇公主的城堡，参加由碧奇公主举行的网球比赛。我相信，在这里，他们也将大显身手……

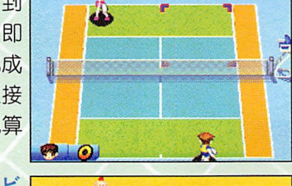


训练部分

普通训练

1、ネットプレイプラクティス（网前截击训练）

发球以后迅速跑到场地中央的青色区域，然后把球回到紫框范围内即可。四次全部成功才可。（直接打出ACE球也算成功）

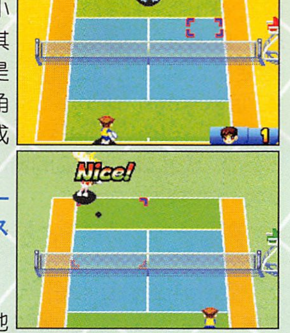


2、サービスしょうぶ（发球决胜负）



己方发球时，要求在两拍以内打死对手；对方发球时，只要挺过两拍就算成功。先于对手得到两分即为胜利。

3、サービスプラクティス（发球练习）



对方场地有一或两个紫色小方框，发球到其中即可，主要是练习内角和外角发球。四次后成功。

4、ストロークプラクティス（击球练习）

对手发球，回球到对方场地的紫色方框内，但只能用ストローク（stroke）击球方式回球，正确方法为第一、三个球用A键回，二、四球用B键回。四次后成功。

5、ネットプレイしょうぶ（网前决胜负）



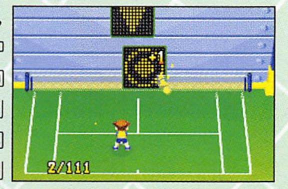
发球或接球后必须来到网前青色区域内与对手决胜负，胜利一盘即可。

6、击球训练

发球机器会发一定数量的球，回球到不同的区域得不同的分数，闪动的黄绿色区域为5分，橙色1分，紫色0分。得够指定数量的分数过关。开始可能会觉得有点难，但多练习几次找找感觉就好了。注意活用各种击球方式即可。（详见“关于单打”部分）难度级别的上升带来的只有分数要求的升高。

7、壁球练习

类似于打壁球，墙上有靶子，将球击到靶子上得分，第一击1分，连续命中的话分数加倍上升，分别为2分，4分，8分，10分为上限。一旦接不到球则此次训练结束，得够分过关。前两级比较简单，第三级难度中的靶子会来回浮动。注意多利用扣球，因为扣球得分加倍，例如，第二次命中时应得2分，但如果用扣球的话，就会得4分。

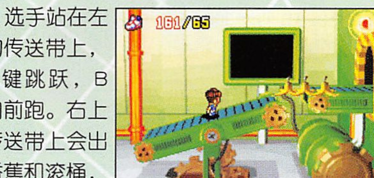


SS技训练

SS特技能力共分8项，每项最高等级为10，随着SS各能力的上升，会修得各种SS技。

B1：トラップランナー（障碍奔跑者）

成长能力：SSスピード（SS速度）



选手站在左边的传送带上，按A键跳跃，B键向前跑。右上的传送带上会出现香蕉和滚桶，要小心跳过，到达指定时间即可过关。注意主角脚下的传送带会随时间像跷跷板一样上下起伏，为了避免掉下去，建议有节奏地按B键，保持角色在离传送带前端一个半身位左右的地方比较有利。第四个级别为挑战关，无时间限制，直至掉下传送带为止。最高分为999。

A1：アップダウンスクリュー（升降螺丝钉）

成长能力：SSスピン（SS旋转）



画面中有若干螺丝钉，四周是会喷火的喷头，同时画面中随机出现三种星星钱币，黄色的每个1分，红色的5分，蓝色的10分，它们在画面中停留的时间也随分数的升高而递减。站在螺丝钉上按A键上升，B键下降，要求在限制时间内吃够指定分数。随着级别的提升，画面中的螺丝钉和喷头数量都会增加，同时喷头喷火的速率加快。第四个级别为挑战关，无时间限制，被喷中一次即告失败。最高分数为999。

B2：ブロッククラッシュ（顶砖块）

成长能力：SSジャンプ（SS跳跃）



典型的“任式出品”游戏——马里奥顶砖块嘛！从画面左端出现向右移动的砖块，顶够

杨栋	游戏无极限，爱拼才会赢！玩出自己的游戏风格。
读者资料	男，19岁，湖南省省人大雅警中队，410001

限定数量的砖块即可过关，当有砖块移动到右侧的红色区域时宣告挑战失败。随着级别的上升，同屏出现的砖块越来越多，移动速度也越来越快。第四个级别为挑战关，无分数限制。最高分数为999。

A2：マッスルポンプ（扎气球）

成长能力：SSマッスル（SS腕力）



画面中央有一滑杠，上有一类似海胆的带刺铁球，同时左右两端飞出三色气球，按A/B键控制刺球上升，扎破气球得分，红色的1分，黄色的2分，蓝色的三分，刺球掉下来砸到主角会令其暂时昏厥。要求在限定的时间内得够指定分数。随着级别的上升，气球飘动的速度加快。第四个级别为挑战关，无时间限制，画面两端多出了四个指示灯和警戒线，有气球飘过去则失败。最高分数为999。

B3：ケンケンステップ（跳房子）

长能力：SSスピード（SS速度）

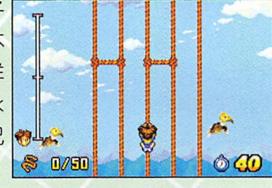
这个训练项目和我们小时候玩的“跳房子”游戏极其类似，画面中央有一条狭长的脚印方格，其中蓝色的脚印是安全的，黑黄相间的表示有电，跳上去会被电击。A键是右脚跳，B键是左脚跳，A+B是跨一行双脚跳。在限定的时间内到达终点即可。由于按键与角色的用脚排列是相反的，所以有一定的难度，尤其是到了第三级别，要想通过可不是轻而易举的事，很容易就按反了键。推荐用模拟器的玩家把A键和B键的排列位置换成与角色的左右出脚相同，能减低一些难度。此训练项目的挑战关是Time Attack类型的，跳过200个格子即可通过，然后争取下次将耗时缩短。



A3：ロープクライミング（爬绳子）

成长能力：SSマッスル（SS腕力）

演变自红白机上《大金刚2》的小游戏，沿着绳子按A或B键向上爬，限定时间内爬到顶端即可过关。但要小心绳子上沿着绳结来回窜动的电球，被电到的话就会下坠一段距离。途中的小旗子必须吃到，否则会被“鬼挡墙”，上爬不能。与《大金刚2》相同，在两条绳子中间爬比在一条绳子上爬速度要快不少。挑战关同样是Time Attack类型，挑战自己的200记录吧。



B4：レスポンスじゃんけん（猜拳）

成长能力：SSレスポンス（SS反应）



与机器人猜拳（实际上并不算是猜拳吧，对方已经出拳了我方才做出反映……俗称“出慢手”，是耍赖的招数……），限定时间内将机器人的心数扣光即可。不要以为这个游戏简单哦，第三级别的难度可是相当考验人的反映速度的。挑战关的机器人限定心数为60，创造时间记录吧。

A4：バランスウォーク（平衡过河）

成长能力：SSバランス（SS平衡）

端着一根平衡木棒过河，控制方向键的左右保持平衡，平衡程度与角色的行进速度成正比。限定时间内到达对岸即可。与你一同出



朱天翔　PSP五花八门的附加功能让它失去了作为一台游戏机应该带给我们的乐趣。只有NDS才是游戏机。

读者资料　男，13岁，北京市海淀区车公庄西路14号2号楼7单元713，100044

发的是只小纸船，只要保持在它前面，就能顺利完成任务。一级难度下到后半段有鸟会飞上你手中的平衡木棒影响平衡，二级难度下又加了水下喷泉，三级难度下则又多了该死的鱼……面对着这些，真的欲哭无泪啊！挑战关仍然为Time Attack类型。

B5：ESPすいじゃく：SS ESP（SS超感知）

俗称“神经衰弱”的小游戏，牌都是扣着的，限定时间内将成对的牌全部翻开即可，总体来说难度不大，这“地球人都知道的东西”就不多说了。

A5：スモウバトラー(相扑)

成长能力：SSボディ（SS身体）





画面下方的是力量槽，连打A或B键积攒力量，同时与大个子金属人对撞，限定时间内将其撞散就可过关。我方的力量槽越满对金属人的损伤也就越大，同时金属人也有力量槽，力量槽满时，它也会主动进攻，所以当看到它全身闪光时，要按住方向键后来防御。注意当金属人的两手并着放在身前时还是不要进攻的好，因为此时它处于防御状态，进攻的话对它的损伤也只有1，反而我方的力量槽会被扣空，容易被金属人反攻，所以还是等它张开双臂露出肚皮的时候再进攻吧。挑战关要在最短的时间内撞散对手。

隐藏要素



在游戏中隐藏着5个升级蘑菇（1UPキノコ），每找到一个可以使角色升一级。具体如下：

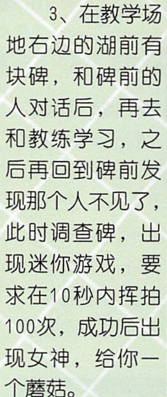
1、在初级比赛场地右下方的球筐里可找到一个（靠近时球筐会动）。



2、完成高级比赛场地的比赛后，调查场地左下方的自动售货机可找到一个。



3、在教学场地右边的湖前有块碑，和碑前的人对话后，再去和教练学习，之后再回到碑前发现那个人不见了，此时调查碑，出现迷你游戏，要求在10秒内挥拍100次，成功后出现女神，给你一个蘑菇。





4、第二次参加岛屿公开赛时，调查小岛最右边的草丛中的雕像可找到一个。

5、通关一次后，调查房间门口的水管可找到一个。

后记：这几年网球在中国的确火起来了，我国运动员在国际赛场上也取得了长足的进步，还幸运地拿到了奥运会的金牌。可是限于场地原因，打网球对好多人来说还只是个梦想，好在我们还有GBA，还有马里奥。美网刚刚结束，中网开拍了，而“马网”也来了。还等什么，赶快到游戏中去挥洒我们的青春吧！

杜拓　生为游戏人，死为游戏鬼，若看掌机迷，牺牲也无悔。
读者资料　男，19岁，河北省廊坊群安街群安小区1号楼9单元102室，065000

复苏的逆转

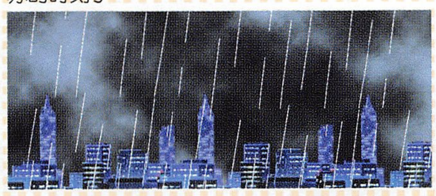
——让法庭战斗的意志复苏

逆转裁判 复苏的逆转		
逆転裁判 蘇る逆転		
AVG	CAPCOM	日版
5040日元	2005.09.15	1人用
不支持一卡多人	12岁以上推荐	对应触笔、麦克风

NDS

鉴于本作的前四章剧情与GBA版完全相同，GBA作品的汉化版也已经出现，因此本文只写第五话剧情，敬请谅解。

雷雨加乌云笼罩着天空，将整个城市包裹成充满阴霾黑夜一般，闪电袭来，划破死寂的沉静。电闪雷鸣下，突现罪恶之影，高举那纠结着邪恶念头的凶刀，狠狠地刺了下去。治安的象征也在这一刻被打碎，正义也不过是一切暗战的掩物，地方权利的派系之争将一切矛盾捅破。那个眼熟的高贵的身影在疯狂地抽搐着，随着哀伤的乐曲渐进，消沉的逆转到了需要复苏的时刻了……





真宵离开事务所已经两个多月了，而我在这段时间内也没有再参与任何的法庭审判，虽然期间也接到不少的委托邀请，但毫无斗志的我全都没有去接受……直到那天，那个女孩的出现。

2月22日 上午10点2分 成步堂法律事务所

我习惯性地来到了事务所，但自己还是很纳闷，为什么我每天都要到这里来呢？明明已经没有心思去做任何事了，虽然每天都曾这样想过，但日子还是要这样继续下去。这时突然进来一位打扮时髦的女孩，与真宵很相像，但却不同于真宵的古板，对于这样的一位不速之客，我还是得习惯性地问问她是谁。

“我是谁这并不重要！重要的是你——是——谁？你就是有名的辩护律师，绫里千寻吧！”这就是她的回答，我只能暂时以沉默来表示我的惊叹和无语，同时也算是一种回答。在沉默对峙后，她才意识到了我并不是她所要找的千寻老师，看来我自己的知名度似乎还并不太高，只得谦逊地向她自报我的家门和职业。

“原来如此，原来如此……啊，等等！你就是成步堂龙一大律师吗？那个接手御剑检察官杀人案的成步堂龙一吗？”尽管我姓氏的发音和“原来如此”几个字很接近，但也已经很久没有人这么叫我了，看来她对我还是有印象的，上次接手御剑那案子果然为我扩大了知名度呢。来事务所找我的人无非都是想要委

托辩护的，她也没有例外，但我意志已经消沉良久，也找不回以前在法庭上战斗的那种斗志了，所以还是一如既往地拒绝了她的来意并表示我的歉意。但是看得出来她是确实有着急迫需要的，她一再向我强调和确认我的身份，是的,如她所说我是那个永远不败的无敌辩护律师，但是我真的不想再接受任何新的委托了……

“求求你了！剩下的时间真的不多了啊！求你了，我真的很需要你的帮助！那、那可是我的姐姐啊！”她不停地甚至是用哀求的语气对我说，看着她那无助的眼神，以及她所谓的姐姐，那熟悉的感觉突然使我记忆的画面闪过，没错，这与千寻老师刚刚遇害时那个孤苦伶仃的真宵是那么神似，看来我真的有必要去帮助她，我虽然不是什么见义勇为的人，但也绝对不是一个铁石心肠见死不救的人。我决定接受她的委托并唤醒我沉睡的逆转之力，让我那法庭战斗的意志复苏。

当她看到我终于愿意接受她的辩护请求后，激动地表示了谢意，并高兴地作了自我介绍，她自称是科学搜查官宝月茜，让我叫她小茜就可以了，不过我对于她“科学搜查官”的这个称号倒是非常纳闷，这是一种新的职业吗？看来我得和她好好交谈一下并了解一些关于这次辩护委托的基本情况。



话题一：关于小茜

性格开朗活泼的小茜还只有16岁，和真宵一样的年龄，她其实是个学业还未完成的高中学生，但目标是将来毕业后能成为科学搜查官，这可是个她“发明”的全新职业，并且她也很自信自己的这职业将来一定会大受欢迎。（追加“科学搜查官”的话题）

话题二：关于本案

这次的案件是起凶杀案，而嫌犯正是她的姐姐，也就是我这次工作的委托人，本案的被告，她被控用凶器杀死本案的被害者。小茜当然相信自己的姐姐是不会那样做的，所以为了帮她洗脱罪名而到这里来请求千寻老师出任辩护，或许她还不知道千寻老师已经过世了吧，不过从她的语气来判断，是她姐姐说的要是有法律上的问题就来这里找千寻，难道她们曾经认识？（追加与千寻的关系”的话题）

话题三：科学搜查官

对于科学搜查官，小茜的定义是用科学的方式去进行刑事搜查，虽然现在自己还只是名学生，但也会努力地朝这个目标奋斗，看来她是个狂热的科学至上的唯物主义者。她还说自己也正在研究一些新的用于案件侦查的科学方法，并会在合适的时候展示给我看。并且她还认为只要这个案子不超越科学的范畴，就坚信能还自己姐姐一个清白！看来她比真宵的自信心要强得多呢。

话题四：与千寻的关系

原来千寻老师是与小茜的姐姐曾就读于同一所学校并比其晚几届的学生，而且她姐姐也叮嘱过她说当一旦有法律上的需要时就应该去请辩护律师绫里千寻,所以这也不难理解她刚才为什么会找到这里来了,不过之前小茜居然以为千寻老师是位男性这倒是让我很汗颜。而我也本以为她们姐妹俩感情很好,没想到小茜却说她现在是很恨姐姐的，但她们的父母很早以前就已在一场意外的交通事故中去世了，恨归恨，但她姐姐毕竟是其现在唯一的亲人,所以为了救姐姐，她还是不惜一切地四处奔波寻求辩护。

在进行了以上交谈后我对于她们姐妹俩的基本情况有了个底，但显然还是不够的，因为更为重要的是必须要了解作为被告的她姐姐的情况和这次案件相关的情况，所以就有必要前往拘留所与之见面会谈了。



宝月茜 16岁

目标是想要成为科学搜查官的活泼少女，其肩上横挎一小包，里面都装着她所买的用于其引以为豪的科学调查的化学药品，而且平时她也总喜欢随时拿着一个小本子把他人所说的话都记录下来，然后进行所谓的“科学分析”。她对于自己的姐姐宝月巴有着一种复杂的感情，尽管口头上是很恨姐姐，但内心还是非常关心并不余遗力地去关心姐姐，为了帮助姐姐辩护而委托了成步堂作为庭审的辩护律师。在这次案子中，她是至关重要的一位角色，并牵动着整个情节……

2月22日 某时刻 拘留所会面室

刚一来到拘留所，小茜的表情一下子就变得

吴泽扬	如果PSP是“秀逗”，NDS是巧克力，GBA是水果软糖，我个人喜欢“秀逗”样式的巧克力水果软糖。
读者资料	男，15岁，福建宁德寿宁县新建路22号，355500

严肃了起来，而这里似乎也听到那位女性很不情愿地出来与我们见面的抱怨声，并责骂着警卫，那应该就是她姐姐吧，看来是个不简单的角色，不过显然她并不乐意见到任何人，背对着我们。



“你还好吧，姐姐。”终归是姐妹，小茜很关心地问她。

“真是可笑。我记得曾特别告诉过你不要到这里来看我，难道你没记性吗？”

“我当然并不想到这里来,你应该知道的。但是你的审判明天就要开始了，而你仍然还没有找到愿意接手案子的辩护律师！” 小茜果然是那种嘴硬心软的人，她内心还是很在乎自己姐姐的。

“我打算明天独自一人去法庭就可以了，你并不需要为我去做什么。”看得出来她姐姐的自尊心是相当强的，不过她应该被妹妹刚才的话所感动，因此终于转过身来说话，“这位是，成步堂大律师？”

这出乎我的意料，我没想到她居然会认识我,她说千寻老师曾经提起过我，所以她也知道一些关于我的事情。不过更让出乎我意料并惊讶的是她正是地方检察院的主席检察官宝月巴，我联想起千寻老师和真宵姐妹，这两对姐妹不仅外形上接近，而且都有一位是法律界人士，是巧合吗？如此多的共同点让我陷入回忆和沉思，小茜打断了我的思索，提醒我快与她姐姐宝月巴交谈。



话题一：关于案件

显然宝月巴并不愿意请辩护律师，而且她似乎也没有打算要赢这场审判，她很直接坦白地说案子是自己做的，告诉我案发时间是昨天——2月21日下午5点15分，地点在地方检察院的地下停车场，罪名是凶杀，尸体在她部下的爱车中被发现，她还补充说案发时有目击证人亲眼看到她所犯下的“罪行”，因而自己当时立即被逮捕了。

话题二：关于被害者

被害者是警察局的一名刑警，死因是胸部被刀刺伤导致失血过多而死亡。她又一次非常坦直地承认那一刀是自己所刺，尽管被害者当时并没有立即死去，但那一刀却是致命。她还提醒我死者是警察局的人，因此警察局是不会轻易善罢甘休的，他们会对此相当重视，为了维护警察局的威信他们会不择手段达到使她被判有罪这个目的。由此看来，案情比我原本所想象的要复杂得多。

话题三：关于宝月巴

宝月巴向我详细介绍了她的情况，作为地方检察院拥有最高权力的主席检察官，她要负责和监督在本地审判的全部案件，必须确保所有的检察官们都能很好地完成各自的工作，还要管理整个检察院的大小事务，责任相当重大。身为一名辩护律师的我之前居然还不认识她，简直是惭愧，不过没想到之前一直保持严肃的她轻松地捂着嘴笑了起来。我和小茜都注意到她用来捂嘴的右手上缠着的绷带，她解释说那是在行凶时不小心刺到了己而造成的伤，看来她几乎是毫不避讳地认定自己就是凶手，要是委托人都这样的话，我这个辩护律师还怎么去辩护呢……因此有必要换个轻松的话题，或许能知道更多案件背后的线索和真相。（追加“与千寻的关系”的话题）

话题四：与千寻的关系

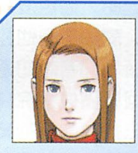
宝月巴与千寻老师曾经就读于同一所法科大学，不过她比千寻老师高几届，她三年级时千寻老师才刚成为特别听讲生取得就读资格。看得出来她很欣赏千寻老师出类拔萃的能力，据说宝月巴是当时学校里最优秀的学生，所以不难理解她后来能成为本地的主席检察官。她对于这次审判表现出消极的态度，而且没有正式委托我为其辩护，甚至直接几度重复她自己已经承认了罪行，也断定对于辩护方来说这是一场根本就不可能取胜的审判。对小茜来说她显然不喜欢看到这样的姐姐，她相信姐姐没有杀人，姐姐是她唯一的亲人，看着自己为姐姐的

黄建民	在一个网上看见有人说会有有《任天猫》出现，不知是不是真的？
读者资料	14岁，男，广东中山，528400

辩护而努力却遭到她消极地排斥，这让她很伤心。也许是被妹妹的真情触动,宝月巴再次转过身去,开始逐渐放弃自己的固执,她终于愿意正式委托我为她辩护,虽然她提醒我不要漏掉任何细微之处，但还是消极地表示胜算不大……

尽管宝月巴坚持承认是自己犯下罪行，但却还有一些不符合事实之处，而每当我看到小茜那无助的眼神时，总让我想起以前真宵同样的眼神。所以无论如何这案子我都要继续进行下去了……我一定能找到事情的真相!

我们回到了事务所商量下一步安排，看来有必要先到案发现场去调查。小茜说姐姐以前并不是刚才那样的，而是亲切温柔并受人尊敬的，不过某些事情改变了她的性格，当我追问究竟发生过什么事情时，小茜欲言又止……



宝月巴 29岁

小茜的姐姐，本案的被告，地方检察院的主席检察官，她是御剑的上司，也曾是绫里千寻的前辈学姐,与千寻的外貌极其相似,但这回却成为地方检察院地下停车场杀人案的嫌疑犯。她原本的性格是非常亲切和善并受人喜欢的,却因为某些事而性情大变,被妹妹小茜记恨,自尊心极强的她起初也不愿意接受成步堂的辩护,但最后在小茜的打动下还是同意了委托辩护律师。她在案件中牵动着众多的要素,与很多人都有着非同一般的关系,其中特别是两年前SL9号事件……

2月22日 某时刻 检察院地下停车场

我们来到案件现场检察院的地下停车场，没想到我第一次来检察院竟然是以这样的形式，这里似乎还有警察局的人在进行着搜查工作，



小茜大大咧咧地对他们打招呼，这真是莽撞的行为，我们作为辩护方在案发现场进行调查是显然不会被他们欢迎的，所以我特别地叮嘱她不要太过招摇。



但为时已晚，刚才小茜的问候已经吸引了一位打扮得像美国西部荒野骑士警长一般的人朝我们走过来，他说着一些让人非常难懂的话，不过我弄明白了他称呼我为“牛仔”，而叫小茜“小牛犊”。让我诧异的是小茜似乎认识他，称他为“罪门”，这真像是个美国人的名字。看得出来罪门是负责搜查工作的人，他把寻找证据比作是在美国西部的金矿中淘金，暗示地警告我们不要接近现场并让我们赶快离开，否则就会……

在他转身离开后，我们很知趣地就暂时呆在原地，准备趁他们不注意时再找机会深入调查。地下停车场的调查场景分为两个部分，左边是入口的外侧，现在我们只能在此处活动，而右边则是案发现场的地点，那里有罪门和不少警局的人在，所以暂时不能接近。



◆调查左边地上的钱包

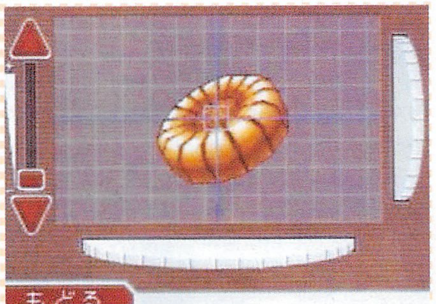
在左边地上发现钱包，当我正准备将其上交给警方时，聪明的小茜制止了我，告诉我搜查

方舟	那个消息是假的，图片也是假的，不过任天堂确实有制作其它宠物游戏的意向哦！
暗凌	我也很想养宠物猫、宠物兔子、宠物小猪、宠物……

的基础常识是在犯罪现场发现的任何东西都是证据，应该收集起来作进一步的调查研究，或许还能发现更多更重要的线索。而且小茜还教我科学搜查方法中进一步调查证据的“3D证物调查”。

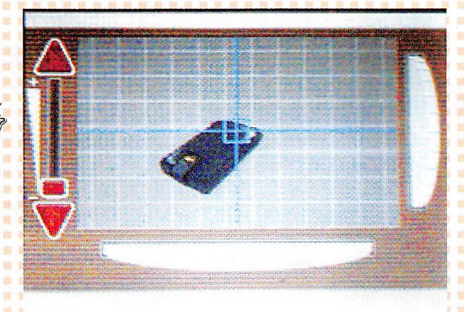
3D证物调查

这是对现有证物进行二次调查的方法，也是分析数据的详细方法，通过全方位调查法庭记录中的证物寻找新线索和新信息。在下方屏幕进行证物调查，最左边的滚动条控制缩放，最多可放大至四倍，下方的标度尺控制纵向翻转，可绕垂直轴进行360度旋转，右方的标度尺控制横向翻转，可绕水平轴进行360度旋转。这三项功能的配合即可进行放大、缩小和任意角度的全方位调查，当坐标移动到证物能够调查的部分上后，在右下角会出现“调查”的选项，确定进行调查后就会有新的信息或线索的出现。例如此处把坐标移动到钱包的按钮上再进行调查即可打开钱包，并能找到更多的新证据。





我按照小茜的指示调查这个钱包，在钱包中得到一张身份卡，上面写着“刑警 多田敷道夫 ID编号：5842189”，（钱包被更新为多田敷道夫的ID卡并收入法庭记录中）



在停车场左边已经没有什么可继续调查的了，索性冒险去右边试试，或许能够找到其它线索。我们偷偷潜入后，刚调查了一处后罪门又出现了……不过好在小茜嘴巴甜，他也没有对我们怎么样。既然调查不了，就顺便向他打听那辆藏匿尸体的小车，他告诉我们若想知道这红色小车的主人是谁的话，可以到检察院12楼的某办公室寻找答案，比如去找1202室的某位高级检察官，然后我们就被罪门赶出现场并不能再进去调查。

我们再次回到左侧，正准备上楼时，走来一位穿着时髦的女性，她带着不少盒饭，看来是卖便当的。与她攀谈得知本来按理说一般人是不允许进入案发现场的，但她却随便进来了，原来她是与本案有关的人——她就是看到案件发生当时情况的那位目击者，她亲眼看到宝月巴用刀杀害了那位刑警。随后她作了自我介绍，她的姓名是市之谷响华，自称“毒呕女王”。



◆交谈

话题一：关于案件

市之谷每天都会来这里卖便当，她清楚记得

案发那天是星期五，因为那天她送的外卖是最特别的大马哈鱼。至于为什么会在这里目击案发经过，她说是来自于自己的直觉，因为她总莫名其妙地预感那天会发生一些什么事情。当天检察院正好进行"优秀检察官"表彰会，要选出最优秀的检察官，不过从她尖酸讽刺的话语中听得出她对检察官们是相当痛恨的，在她看来检察官就是"一点良心都没有，无所不用极其地去诬蔑那些原本平白无辜的人而使其有罪"的那种人，而那辆车子的主人当天正获得了最优秀检察官这个大奖。

话题二：关于目击

市之谷绘声绘色地描述了当时的情形："那简直是一道迷人的光景！现在我能体会到所谓'女人的愤怒'是什么样子了，我看到了宝月巴熟练地挥起匕首的那瞬间……她的匕首带着怒火袭闪过去，带给被害者一个悲惨的人生终结。不仅她那红色的围巾让我印象深刻，我还听到了那悲惨的声音，和宝月巴那有节奏的刀刺声……"看来她似乎认识宝月巴，但问起具体情况时，她只是搪塞，并愤恨地说巴曾犯过不少丧尽天良的罪孽，看来她对检察官们确实有很大的成见。

话题三：关于响华

接着我又打听关于市之谷的个人情况，她是最近才开始每天到检察院来送便当的，因为某些个人原因，在这里做便当生意对她来说最合适不过了。她到这里来卖便当的另一个原因是她的男朋友就在检察院守卫室工作，所以她每天都顺道来探访男友，为他带来爱心便当，这就是她能随意进出检察院的原因，她的男友所在的守卫室正在这停车场内。

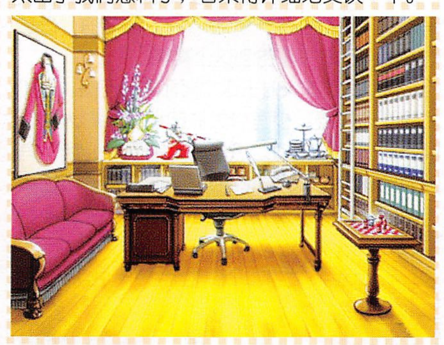
话题四：关于检察院

既然市之谷对于检察官们有那么大的偏见，那么还要问问她对检察院整体的看法，她坦承自己对检察官们确实存在着一定的敌意，认为每个检察官都是同一副德行，这让我感觉到她以前必定和检察官们曾有过非常大的瓜葛，而且她的身份恐怕也不只是卖便当的小贩这么简单吧。

与情绪激动的市之谷女士交谈完后我们随即就上楼前往检察院高级检察官办公室的1202室。

2月22日 某时刻 高级检察官办公室 第1202号室

一进门小茜就对这个高级检察官办公室的豪华布置赞叹不已，坐在沙发上后我们还注意到一座盾牌模样的奖杯，还破损了一部分，正当我们对这个奖杯进行评价时，一个熟悉的声音从背后传来……啊，居然是很久未见的御剑。而当小茜看到御剑时更是手舞足蹈兴奋得不得了，原来她居然是御剑的Fans。我们切入正题谈起检察院地下停车场凶杀案，当提到那辆发现尸体的红色跑车时，御剑说那正是他的车子，这太出乎我们意料了，看来得详细地交谈一下。



◆交谈

话题一：关于案件

既然藏尸的那车是御剑的，那么照一般逻辑,我有权怀疑这案子是不是他干的吧，就在犹豫该不该问时，御剑看穿了我的心思，他当然不可能是凶手啦。不过他对自己的爱车居然成为犯罪现场也感到很惊讶，而更让我们惊讶的是在明天将要进行的审判中，由御剑担任检察方的律师来对他的上司宝月巴提起检控……(追加"关于宝月巴"的话题)

话题二：关于御剑

说到关于御剑的话题，基本上还是外面的那些流言，总之他过去的名声一直都不好，在以往的审判中为了达到使嫌犯被控有罪的目的，会不择手段地伪造证据、提交假口供、进行非法调查等等，甚至使一些原本无罪的人也都遭受了不白之冤。

话题三：关于宝月巴

御剑说他与宝月巴主席第一次结识并合作是在两年前，那是他接手的第一起大案子。不过他一直认为宝月巴对他是有所提防的，甚至他还认为这次宝月巴在行凶后将尸体藏匿于他的车中就是想要嫁祸给他，不仅如此，就连作为

本案的凶器的那把小刀居然也是御剑爱车后箱里的刀，这是最让我们感到吃惊的地方。（御剑的小刀被收入法庭记录中）

◆调查沙发上的奖杯

接着对御剑的办公室进行调查，最让我们感兴趣的当然还是那座盾牌形状的奖杯。奖杯上有个大大的K字，据说是代表着“King”的含义，而这座奖杯被称为是检察官之王的奖杯，这是一项殊荣，用来奖励每年表现最为优秀的检察官，御剑正是在昨天的表彰会上得到的，但是他表示自己并不想得到这个奖杯。

既然御剑本人对于这个奖杯如此反感，再加上与昨天案发多少有点关联的那个表彰大会，以及最后藏尸体的地点是御剑的爱车，所以有必要用这个奖杯来质问他一些情况了。用证物“检察院奖杯”质问御剑后，追加“关于案发当日”的话题。



话题四：关于案发当日

据御剑介绍，昨天是检察院一年一度的清理日，所谓清理日，就是由警察局协助检察院一起对本年内已判决的各种案件的证据进行整理，把大多数已结案的证据处理掉，也称之为“证据转让”。此外还有一个检察院和警察局的小型典礼，是一年一度对本年内的工作进行评定和对年度最佳检察官与刑警的表彰颁奖。不过御剑说他昨天下午是在警局，回到检察院时已经是5点12分了，没想到这时间他能记得那么清楚，我不得不佩服他的记忆力。不过他很坦白地说并不是因为他的记性好，而是他返回检察院后的那张停车记录单上有时间。（御剑的停车记录被收入法庭记录中）

正在这时，一个莽莽撞撞的警局警员闯了进来，上气不接下气地问哪位是御剑检察官，御剑回应后那位警员说自己是警察局长派过来送报告书的，但送来的却不是御剑想要的关于指证主席检察官宝月巴的新证据方面的，为此他大为恼火并准备将怒气发泄在那位只是跑腿办事的无辜警员身上……

“我不是很明确地告诉过警察局我的要求的吗？明天我将要成为法庭上注目的焦点，所以别拿这种不符合要求并且没用的东西给我！”御剑双眉紧锁地吼着。

“啊、长官！但是、但是长官！我也只是受人差遣的啊，长官！是他们叫我把这个给你送来的！除此之外我都不知道，一切与我无关，你对我发火也没用啊！”这位说话怪声怪气的半调子警员也并不示弱地争辩着。

“告诉我你叫什么名字！”被下级顶撞的御剑显然已经怒了。

“呜，是、是的……长官！原灰奖，长官！我是警员原灰奖！”

“那好，原灰警员对吧？留下你的报告书后就快给我离开。顺便祝你下个月的工资评定能走好运。”御剑又用起了每次对付系锯刑警的惯用招——工资评定。

那位叫原灰奖的警员哭丧着脸离开了，显然御剑此时的心情也很差，他以要独自研究刚才送来的报告为由希望我们离开，不过他还是友情推荐我们到警察局去寻找新的线索。

2月22日 某时刻 警察局 入口

终于来到了警察局的门口，这里离检察院实在太远了，在不堵车的情况下坐出租车到这里要花半个小时，不过这还是我第一次到警察局来，警察局门口所摆设的逮捕君在不停的晃动，旁边还有宣传标语，看来他们准备让其成为象征着警察的吉祥物。这时我注意到有个人正在飞速朝我们走过来，身影看起来很眼熟，喘着大气并激动地打招呼，果然是系锯刑警。他今天看起来似乎并不忙，这倒是个从他这里得到新线索的好机会。



话题一：关于本案

系锯刑警劝我不要接下这起案子，说了一大堆困难重重的理由，但我既然已经接受委托了就当然不会因此而退缩。

话题二：关于搜查

张景平	游戏只是一种课外娱乐，学生们切勿因此而影响学业伤了身体。
读者资料	女，黑龙江双鸭山，155100

系锯刑警之所以这么闲是因为他目前暂时被踢出了刑事科重案组，不能插手这次宝月巴涉嫌凶杀的案件。他透露警察局对这起案件相当重视，局长本人也会直接参与到该案的搜查行动，并且目前委任罪门恭介警官代理负责案发现场地下停车场的搜查工作。但是这次的搜查行动让人觉得有蹊跷，因为罪门的真正职位只是一名巡警，而让一名巡警来负责如此重案的发生现场的搜查，还是前所未闻的。

◆调查警察局外面的逮捕君（逮捕君的玩偶被收入法庭记录中）

用多田敷道夫的ID卡质问系锯，追加“关于多田敷道夫”的话题。

话题三：关于多田敷道夫

系锯刑警告诉我，之前我们在案发现场搜索到的那张身份卡是警察局里多田敷道夫刑警的。多田敷昨天本来应该在警察局的，但却接到通知有一个两年前他经手过的案子证据需要进行证据转让而前往了检察院，没想到最后却在地下停车场遇害。系锯刑警还提到另外一件事，那就是当时是宝月巴亲自传召他过去的。

再用御剑的小刀和检察院奖杯质问系锯，追加“关于御剑的流言”的话题。

话题四：关于御剑的流言

关于御剑的流言可以说是无处不在，而在系锯刑警口中又得知了新的流言，那就是大家都认为御剑之所以要接下这案子，是因为他自己早就盯上了主席检察官的这个职位！不过系锯刑警却不那么认为，尽管以前自己经常被扣工资。我又和他说起关于这次案发现场搜查工作的事，暂时代理警官负责搜查工作的罪门恭介原本在别的警局担任巡查员，而此次他只是被临时抽调，为了帮助我进行调查，系锯刑警写了个便条作为介绍信，让我到地下停车场时把这个交给罪门警官，或许他看到此信后就会允许我调查案发现场。（系锯的介绍信被收入法庭记录中）

2月22日 某时刻 检察院 地下停车场

◆用系锯的介绍信质问罪门

现在已经是接近傍晚的时候了，这里的搜查工作似乎还在进行中，市之谷刚刚离开，罪门警官就走了过来，为了不被他赶走，我立即把系锯刑警的介绍信交给了他。罪门看了后似乎很高兴，居然同意了让我们进去调查，在进去之前还是先和他交谈一下了解一些基本情况吧。



话题一：关于被害者

罪门警官告诉我多田敷刑警是5点15分的时候被杀害的，验尸报告表明由于刀刺进胸口造成大出血，最后因失血过多而亡。另外罪门警官还特别提醒我说多田敷刑警本身并没有什么能力，但却能经常进行一些重要的工作，据说是因为与宝月主席检察官有着非同一般的不寻常关系……（多田敷道夫的验尸报告被收入法庭记录中）

话题二：关于罪门

我对罪门警官的真实职务很好奇，尽管直接问他很冒犯，但是我还是想搞清楚，原来他两年前就开始担当这种特别的“刑警”职务了，其中缘由他不愿透露。另外他告诉我们系锯之所以会被暂时踢出刑事部门并不让他参与本案的主要原因是他平时和御剑走得太近，大家一致都认为他是御剑所做过的那些不光彩的事的帮凶。



◆调查

接着可以对右侧停车场展开调查了，调查汽车左边地上的那个手机，得到手机后进行3D证物分析，希望通过按重播键来发现其最后一个拨出的电话对象。首先翻转手机调查其左侧的蓝色开关后能打开手机，打开后进行翻转放大调整到合适的角度，再按下手机操作面板上左侧蓝色的重拨键。重拨后立即传来了嘟嘟的手机铃声，这也惊扰到了一旁的罪门警官，正好问问他这手机的主人，罪门说是宝月主席的，但是他同时有个疑问，因为刚才重拨后所响起的铃声并不是他所熟悉的，我立即向他表示抱

歉并告诉他刚才碰巧是我的手机有来电所以响了。另外我刚才还查看到手机记录显示最后一个电话是5点18分的时候打出去的（手机被收入法庭记录中）。追加“关于宝月巴”的话题。

◆调查后车箱，上面写着“6-7S 12/2”。（多田敷的笔记被收入法庭记录中）

调查取证完后继续就刚才追加的话题与罪门交谈。

话题三：关于宝月巴

罪门警官只是淡淡地说了句目前有不少不利于宝月巴主席检察官的证据，而且还用一种幸灾乐祸的语气，这引起了小茜的不满，小茜一时语快提到了罪门警官与她姐姐的某种关系，他们都没有明说，似乎有什么难言之隐，再加上小茜好像本来就认识罪门，其中有太多错综复杂的关系，莫非还有一些关于罪门和宝月巴之间我所不知道的事情？追加“检察院里的气氛”的话题。

话题四：检察院里的气氛

罪门警官提到了关于御剑的流言，并暗示御剑所做一切的背后，其实是有着某个人的支持，这个人当然是宝月巴，因为想要不择手段地赢得审判胜利的话，单靠御剑是解决不了那么多问题的，看来其中还存在着更多隐情。

交谈完后今天的调查工作差不多也结束了，但是获得的证据和线索都不理想，我想起刚才我按重拨键时响起的电话铃声，我清楚那其实并不是我的手机响，而是小茜的。因为5点18分时宝月巴拨的最后一个电话正是打给她的，小茜也为刚才自己有所隐瞒表示歉意。我问她当时她们在电话里都谈了些什么，她只说电话里的姐姐显得非常慌张。（手机的记录被更新）



罪门恭介 33岁

负责检察院杀人案搜查工作的刑警，不穿制服而身着牛仔服，性格怪异并被美国文化浸淫已久，总将自己幻想成美国西部骑警，总是说些常人难以理解的抽象话语，有着嗜酒爱好并随身携带小瓶装的威士忌，虽然表面上看冷酷无常，但其实还算是热心人。他与宝月巴之间曾经不寻常的关系是联系整个案件中的一个要素……

一名刑警被当地检察院拥有最高权力的主席检察官所杀，我预感事情变得非常糟糕和复杂，更为严重的是，我还完全不知道这里面所发生的每一件事……

2月23日 上午9点34分 地方法院 被告人第2休息室

巴：成步堂大律师，昨天的搜查进行得如何？

成步堂：坦白的说，还有很多空白……

小茜：或者说，这整件事情实在是太复杂了……

巴：无论是什么结果，都不必为我担心。我真的能接受我的命运。

小茜：我是相信你的，姐姐。

巴：成步堂大律师，我送你个忠告。

成步堂：请讲？

巴：那就是你作为辩护律师，不要什么都完全相信你的委托人。

小茜：……

巴：他们需要在审判中请求辩护，那是因为他们确实做过值得怀疑的错事的，请永远不要忘记这一点。

成步堂：巴大人，你……你使我想起了我的恩师千寻，但是你和她之间却有着明显的不同。

巴：那是？

成步堂：因为你不是一名辩护律师。

巴：……我觉得现在快到了该开庭的时间了吧？祝你好运，成步堂大律师。

我的第一次审判如果不是有千寻老师的帮助，肯定是不会有人再来继续委托我辩护了，现在这里的我是孤单一人，所以我必须全靠自己的力量去发现事实的真相！

2月23日 上午10点 地方法院 第九法庭

裁判长：关于宝月巴杀人一案现在正式开始审理。

成步堂：辩护方准备完毕。

御剑：检察方也准备完毕，可以开始了。

成步堂：（御剑，自从上次他的案子之后，我也有很长时间没有再站在法庭上了。）

御剑：成步堂，我希望在今天法庭上的审判中不要带有任何的个人感情。

成步堂：……

御剑：我会选择我认为正确的方式来进行，不管我周围的人怎么议论着我。这里的审判都掌握在我们的手上，将由我们来进行，没有其

任杰	刚刚迈进大学的门，在宿舍里唯一能给我带来乐趣的东西就是我那台GBA。
读者资料	男，18岁，上海市杨浦区江浦路745弄1号206室，200082

他任何人的干扰。

裁判长：非常好，御剑检察官，请简单阐述一下案情吧。

御剑：地方检察院主席检察官宝月巴被控与一件不可饶恕的谋杀案有关，不仅如此，她还非常鲁莽地选择在检察院的地下停车场实施罪行。

小茜：呜，他还真是个六亲不认的人啊。

御剑：然而，她需要为她的莽撞行为付出一生的代价。并且这里还有位能指控其罪行的目击证人，一位“专业”的证人！

裁判长：那么现在，就传你的第一位证人吧，御剑检察官！

御剑：那么请在程序上来说的第一位证人，市之谷响华入庭作证。

成步堂：（就是那位“毒呕女王”吧……）



裁判长：嗯？我似乎在哪里见过你……

响华：你要一份鱼子酱的便当，对吧？

裁判长：呵呵！鱼子酱！我之前还从未吃过鱼子酱啊！

成步堂：（裁判长果然狼吞虎咽地吃了起来……）

响华：还有这份给你的……假日便当。

成步堂：呃……谢谢。

御剑：证人，请问你的姓名和职业？

响华：啊，还有你，你愿意要这份“指纹白米饭”的便当吗？

御剑：现在离午饭时间还很早。请说你的姓名和职业？

响华：那位尊敬的大叔，你觉得味道怎么样？

裁判长：为什么那么多人对鱼子酱都有很高的评价？但我吃起来却太痛苦了，我原以为鱼子酱尝起来应该是像腌制的面食那样。

成步堂：（那荤食怎么可能会吃起来像腌制的面食！）

御剑：姓名和职业，快说！

响华：我？市之谷响华，可别忘记了哟。我外卖盒饭已经有一段时间了，这些就是你要我讲的吗，御剑检察官？

御剑：不错，就这样，证人，请描述一下当时你所见到的情形吧。

裁判长：啊！请稍等一下进行，我还没有吃完……

成步堂：（那你还不快吃……）

裁判长：嗯嗯嗯嗯嗯……好了，可以继续了，不过，御剑检察官，你应该知道的我们通常都是先请警方证人出庭来描述案发时的情况啊……

响华：你这位尊敬的大叔，你也应该知道就如刚才御剑检察官所讲的那样，我是一位……“专业”的证人。

裁判长：啊？准确的说这是什么意思？

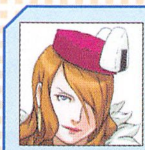
御剑：两年前的市之谷响华，曾经是警局的特别搜查官，她是有着最高效率的杀人案刑警。

小茜：什、什什什什什么？市之谷女士曾经是刑警？

裁判长：……啊！我记起你来了，你就是毒呕女王！

响华：毒呕女王市之谷响华，尊敬的大叔，很久不见了啊。

裁判长：太太太好了！你、你可以开始接着描述案情了，市之谷女士！

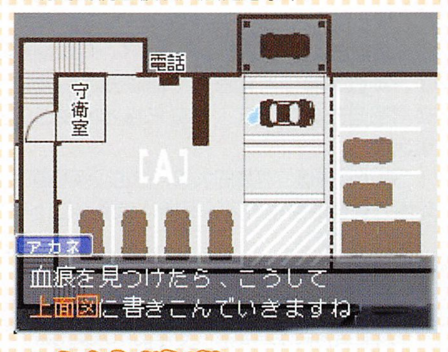


市之谷响华 31岁

便当店的老板，一位谜一样的女士，她每天都会到检察院送便当，同时也会顺道看望在那里担任门卫的男朋友。她是本案中看到了犯罪瞬间的目击证人，但她平时对检察官们充满了相当大的敌意，此外她总喜欢在自己所送的外卖中添加一些恶心的脏东西用来报复那些自己讨厌的人，因此她有着“毒呕女王”的称号。作为2年前曾经的刑警但却被解职是她憎恶检察官们的原因之一。

首先由市之谷介绍检察院的地下停车场的地形和案发时的一些情况：检察院的地下停车场

是被划分为两个区域部分的。其中A区是给检察院职员们所专用的，B区则是提供给外来的到访者和客人们所用，中间有铁丝网把两个区域给隔开，我觉得那是为了防止到访者们随便进入检察院的区域。而罪案则发生在A区靠里面的那个车位处，凶手用小刀刺进了被害者的胸部将其杀害后便将之藏匿于车内，并企图驾车逃离现场。很不幸的是，正巧那有一位目击证人，也就是我，我当场立即就将其逮捕。（地下停车场的俯视图被收入法庭记录中）

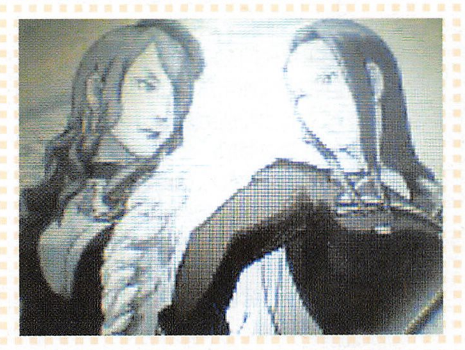


◆证言阶段

……证人：市之谷响华……

证言一：关于目击

“①由于职业习惯吧，我总是能预感那天会发生些什么。②在我去给我男朋友送便当的途中……③我突然感觉到有什么不对劲，也许是我过去出色的侦探直觉在起作用了吧。④尽管有铁丝网隔开的，但我看清楚了主席检察官站在旁边那辆显眼的小车旁。⑤主席检察官的右手拿着一只小刀……⑥刀刺进了多田敷刑警的胸部！”



◆询问第一句

我问市之谷女士是怎么知道那天一定就能预感发生什么，她说检察官们很痛恨犯罪，但是其方法和手段都太过于卑劣，尽管这样做虽然能达到他们的目的，他们总是任意制造出有利于他们的证据，并毁掉一些不利于他们的证据或杀掉知道太多关于他们底细的那些警察们。小茜也问市之谷女士是不是对检察官们有某些瓜葛呢？她又回忆到当其最初成为了一名搜查官时，她以为找到了自己所梦想的职业，如果不是那些检察官们设法赶走了她，她认为至今她应该都还是一名搜查官。最后她情绪激动地说到在她看来，检察官们甚至不如那些蛔虫。

◆询问第四句

我问市之谷女士具体所指的“显眼的小车”是什么，她说正是指的御剑的那辆小车，而且她也知道那把杀害被害人的凶器小刀也是属于御剑的，顿时引起法庭众人一片惊愕。裁判长大人问她是否就能确定其当时所看到的人就是现在的被告时，她说案发当时离被告不到30米的距离，所以她能肯定没错。

既然她都这样说了，对我们来说显然很不利，我只有针对刚才她说过的在她看来检察官们甚至不如那些蛔虫那句话来驳斥她是个存在明显偏向的证人。不过市之谷女士显然是有备而来的，她拿出一张照片，称这是她在现场利用藏在某份便当中的照相机所拍下的犯罪现场当时的照片。照片上清楚地显示着宝月巴，我顿时语塞。（现场照片被收入法庭记录中）



◆指证第五句，出示“现场照片”

我还要问问她是不是真的亲眼看到宝月巴用刀杀了被害者，因为我觉得这并不能算是案发当时的照片，因为宝月巴手里并没有拿刀。御剑

则指出这张照片所拍下的并不是行凶的瞬间，而是在罪行实施后的情况，并问我是否赞同他的看法，但我还是要对证人刚才的说辞表示异议。

◆选择第一项“我反对”

我要市之谷女士更正她当时所看到的并不是罪行的“瞬间”，她也勉强承认是自己没描述清楚，但她强调说宝月巴当时的眼神很恐怖，非常冷酷，像个机器人似的，她觉得这完全是一个有预先安排好的凶杀！我问她怎么能肯定这是“预先安排好”的？御剑则得意地让大家仔细看看照片上主席检察官的手，宝月巴戴着一种很薄的外科手术所用的橡胶手套……很显然，用任何正常的思维来看，如果这不是一场事先策划好的谋杀的话，她是不可能会戴手套的。对此裁判长也表示了认同，并让证人市之谷女士修改证词

◆更新第五句证词

⑤这场谋杀完全是事先策划好的！那双橡胶手套就能证明！

◆指证该句，出示“御剑的小刀”

既然证人提出这是一场事先策划好的谋杀，我则拿出本案中的凶器质问她，为什么被告不准备另一样对于作案也同样是很重要的凶器呢。一说到这里证人顿时暴走，整个法庭也一片哗然，裁判长要求证人进行下一段的证言。

证言二：女王的推断

“①宝月巴是准备好了要杀多田敷刑事的！②那也是她为什么要传唤被害者到检察院来的原因。③我敢肯定主席检察官与被害者之间有很大的过结。④不然的话就没有什么能够让人变成疯狂的杀人机器一样一刀又一刀地……”

◆指证第四句，出示“多田敷道夫的解剖记录”

我对于市之谷女士所说的宝月大人对被害一刀又一刀地捅表示很大的疑问，当我还没继续指出她破绽时，御剑就抢着让大家看多田敷道夫的解剖记录，死因是由于胸部的一处伤口流血过多而死的，并特别让大家注意尸体上只有一处刀伤。没想到御剑会抢起我的台词来反驳起证人来了，市之谷女士解释到她看到了宝月巴大人胸口上已经有的血迹，即那是来自于被害者的血，所以说她就推断当时应该至少捅了被害两刀以上。

◆更新第四句证词

④她的红色围巾使我看上去以为那是血迹……但那整个凶杀场景还是很可怕的。

◆指证该句，出示“现场照片”

我当然更要来用现场照片反驳她这句话了，但就在我又还没说出口的时候，御剑又抢台词来了，他指出嫌犯在对被害行凶的当时并没有戴围巾之类的东西，现场照片清楚地证明了这一点。尽管这又是个让证人语塞的漂亮异议，但我的风头完全被御剑抢去，最让我纳闷的是我们到底谁是辩护律师啊？



证言三：逮捕被告人

“①在罪行实施后，嫌犯准备试图从所隔开的她那边的后方逃离现场。②我快速地上前去抓住她，告诉她有被怀疑的权利，并当场将其逮捕。③啊，对的，当我逮捕到她的时候，她提起了她的围巾。④这也正使我混淆了自己刚才的证词！⑤主席检察官当时还试图逃脱，但是她的对手是我市之谷响华，一切反抗都是徒劳的！”

◆询问第二句

针对她所说的“快速地”上前抓住被告，我有必要进行更详细地追问。

◆选择第二项“进一步询问”（さらにゆさぶる）

我通过现场的俯视图来分析，证人的便当店的车是停在B区的“来访者”这里，所以她站在那附近的话那么离A区的那辆红色小车大概就是如她所说的30米的位置。但是疑问就是那有道铁丝网把两个区域隔开的，她说自己是爬到铁丝网上面并从那翻过去的。不过我觉得这就很纳闷了，那铁丝网足足有9米高的样子，她要从那铁丝网翻过去的话应该会花一点时间，而在这段时间内，宝月巴又怎么不逃跑呢。

——未完待续

文/逆转ACE nakazawa　责编/暗凌

李捷	现在好玩的游戏越来越少，真希望那些制作商用点心。
读者资料	男，18岁，湖北黄石市第七中学高三7班，435000



GBA休闲游戏大推荐

又至金秋，学生朋友们再度开始忙碌的学习生活，玩游戏的时间开始减少，在编辑部里人称“PUZZLE游戏之王”的暗凌特别向大家推荐一些适合短时间把玩调整心情用的休闲游戏，希望大家能够喜欢，也希望能在三五分钟的短暂游戏时间里能给大家带来欢乐。文中提供了这些游戏的名称、发售厂商、日期、售价、游戏人数、容量，还有游戏的推荐度。 文·责编/暗凌

游戏名称		
厂商	发售日	售价
人数	容量	推荐度

钻地小子2

NAMCO	2001.03.21	4800日元
1-2人用	32M	★★★



《钻地小子》是一款动作成分很高的解谜游戏，它与传统方块类解谜游戏的根本区别在于突破了方块下落旋转排列的游戏方式。玩家要操纵人物不停地向下钻探地层，目标是达到特定深度，限制条件为赖以生存的空气数量，因此下落过程中要沿途取得空气胶囊随时补充，由此也产生了两种不同风格的玩法：一是急速疯狂下降，取得少量空气胶囊过关；二是沉稳地等待周围彩色块下落，尽量取得每一个空气胶囊。游戏中的无尽挑战模式和时间模式颇为考验玩家的实力，特别的是在达成特定的条件后能收集到卡片，所以喜欢收集的玩家们专攻一个模式是不行的哟！

啾啾火箭队

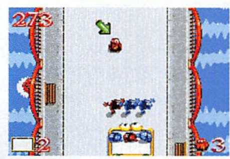
SEGA	2001.03.21	4800日元
1-4人用	32M	★★★★



SEGA连解谜游戏都做得如此别出心裁，用箭头引导小老鼠们避开猫并进入火箭，这大概就是游戏名称的由来吧。游戏中每一关可用箭头是有限的特定的，因此怎样找出合理的路线是值得反复考虑的事情，老鼠们和猫的运动都是沿着一个方向直走，碰到障碍物或箭头才发生改变，因此安排路线的时候不仅要考虑老鼠们怎么运动，还要考虑猫的存在，有时需要用箭头改变猫的运动路线，注意到这一点的话有些关卡就不难攻破了。游戏除了几大模式的上百关以外，还有征集世界各地玩家的设计制作而成的上百关，因此本作的耐玩度之高是非常惊人的。

Hot Potato

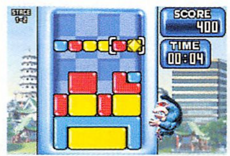
Bam!	2001.07.01	29.99美元
1人用	32M	★★★



这是一款不错的美版游戏，结合了射击与解谜的双重要素，游戏方法是把黄色小车上装的马铃薯成排发射出去，消去路上的同色马铃薯。键位设置稍微有点奇怪，A键左右调换最前排马铃薯的排列，L和R以顺逆时针方向旋转小车上的马铃薯，B键发射，玩家们大概需要花一段时间来熟悉这样的操作。当路上的马铃薯越来越密集的时候，就要三思后行了，否则一个不小心就会使路上的马铃薯越堆越多，堵住了小车的去路可就会车毁薯亡啦。独特的游戏方式再加上轻松有趣的画面和充满美式风格的音乐，实在很适合闲暇之时拿出来玩上几把。

Rampage Puzzle Attack

MIDWAY	2001.12.29	29.99美元
1-2人用	32M	★★★



又是一款相当不错的美版游戏，虽然也是方块下落类解谜游戏，不过玩法很独特，每次只能使相邻的两个方块下落，给定的方块可以相互换位，只有带有菱形宝石标志的方块才能使其接触到的同色方块消去，难点在于不知道什么时候才会有宝石方块出现。当给定方块颜色与下面方块颜色一点都不合适时，就需要考虑找一个合适的位置来放置这些异色方块了，当方块越堆越高的时候，旁边的大猩猩就会露出感觉到岌岌可危的惊恐样子。虽然游戏的画面很简单，甚至没有背景音乐（很多美版游戏的通病吧），但只要用心体验这款游戏很快就能发现其中乐趣。

炸弹人MAX2 炸弹人/马克斯版

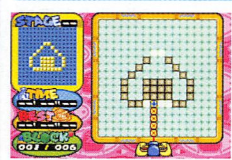
HUDSON	2002.02.07	4800日元
1-4人用	64M	★★★★



分为双版本发售的炸弹人游戏，主角分别是大家熟悉的炸弹人和马克斯，相比最早的炸弹人游戏，不能不说游戏画面进化了很多，关卡设计上也不再那么单调，增加了很多有趣的新要素，如此棒的游戏当然要推荐给大家。游戏规则方面基本没有变化，仍然是取得道具强化能力和打败敌人，不过挑战关卡存在完成度百分比的设定，而且能够自由查看三个存档的完成度。本作中还增加了四人对战的模式，只用一卡就能四人联机，乱斗的游戏方式是非常吸引人的，由网络对战游戏《泡泡堂》的受欢迎程度就可见一斑，而原汁原味的炸弹人必将更有趣。

Guru Logic Champ

COMPILE	2001.11.29	5229日元
1人用	32M	★★★



旋转、移动、发射、吸回，这是一共只需要四个简单动作就能完成的游戏，当然，游戏的操作简单并不代表游戏本身也很简单，它是会谋杀不少脑细胞的哦。游戏方式仅仅是把缺少几个小方块的图案补充完整而已，但是需要考虑的是有很多地方需要借助这些有限的方块来搭桥，而且发射出的方块只能搭靠在图案本身上，不能借助四个边框又使难度进一步增加。游戏中的故事模式是带有小段剧情的，仔细看看也很有意思，外星人的侵略为居民们带来很多麻烦，挺身而出的Champ兄弟为了帮助大家而扛着大炮四处奔走，完成特定数量的图案后就能顺利解决麻烦。

赵鑫	要开学了，终于要与IDS分开了，舍不得啊，期盼着寒假的再相见。
读者资料	男，15岁，北京市朝阳区芍药居北里110楼1911号，100029

超级泡泡龙ADVANCE

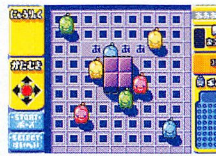
TAITO	2001.12.21	5040日元
1-2人用	32M	★★★



经典的益智解谜游戏《泡泡龙》出现在GBA上，除了标志性的小龙依旧登场以外，游戏中还有新增的10位角色在对战模式中出现，想要一口气挑战获胜的话是需要很深的功力的，普通模式后还有专家模式在等着哟。本作在系统上稍微有点变化，增加了微型泡泡，发射出去并碰到其它泡泡后才会变成正常大小，能很方便地打进空缺之处；泡泡打在边框上会反弹，甚至能在三个边框上反弹三次而不会附着在顶边上，某些情况下可以利用这一点来故意放空以跳过不需要的颜色的泡泡；某些很宽的关卡中会有箭头图标，用泡泡打中后能使上方的泡泡左右移动来调整位置。

滚滚解谜快乐鼠

NINTENDO	2003.03.08	4800日元
1人用	32M	★★★★



这是GBA上早期为数不多的利用感应器的游戏之一，只可惜相比其它的体感游戏实在是名不见经传，但是游戏本身的素质绝不逊色，任天堂真的很善于制作这种标新立异的游戏哦。作为体感游戏，玩这款游戏时不需要使用按键来操作，只需要摇晃GBA机身调整倾斜方向就行了，当画面上同色的三只以上小老鼠碰撞在一起时就会消去，并发出“Happy”的声音，大面积连锁消去时还会有“大Happy”和“超Happy”声音出现哦。如此可爱的小老鼠，如此清新的游戏画面，如此有趣的游戏方式，很容易就让人对这款游戏爱不释手，不信吗？试试就知道啦！

绵羊之心

CAPCOM	2002.04.19	4800日元
1人用	32M	★★★★



牧羊犬是很辛苦的，玩过《绵羊之心》这款游戏的玩家就能多少体会到，用一只牧羊犬来驱赶羊群到达指定地点，途中遇到的任何东西都有可能分散羊群的注意力，导致羊群一窝蜂地涌过去，集体偏离预定路线，这个时候就需要让牧羊犬跑到羊群边上去吠叫，把羊群赶回去，对付个别不听话的羊只能轻轻地把它叼起来送回去。不仅游戏中的两只牧羊犬性别不同能力各有差异，羊群中还分四种不同性格的羊，某些喜欢特立独行专门作对的羊是很伤脑筋的，对付它们还要对症下药，不管是玩家还是狗狗大概都会希望羊群更听话一点吧，不知道羊又是什么心情呢？

泡泡龙 旧&新

MEDIAKITE	2002.07.25	4800日元
1-2人用	32M	★★★



这次登场的是不同类型的《泡泡龙》哟，本作中包含了新旧两个版本的《泡泡龙》，都是动作游戏，玩家要用泡泡龙吐气泡把敌人包在里面，然后踢破气泡，关卡中就会相应出现水果等东西，解决全部敌人后就能过关。虽然叙述起来很简单，但是玩起来要稍微有一点难度，越往后就会碰到越来越多的各种情况，有时候泡泡龙和敌人的初始分布区域是独立的两片地方，必须借助碰破以后会产生水流的泡泡等机关来转移区域，所以玩的时候不仅要动手，还要动脑。本作支持使用一盘卡带或者两盘卡带的双人联机，两个人一起玩，乐趣不仅仅是加倍而已。

风寒七度　爱我的人对我痴心不悔，我却为我爱的人甘心一生伤悲，如果这份感情是罪，我情愿一醉到底，永不后退。

读者资料　男，17岁，河北省唐山市光明南里109-2-10，063000

钻地小子A 不可思议的帕库太利亚

NAMCO	2002.08.23	4800日元
1-4人用	64M	★★★★★



相比2代，本作在各方面都有新突破。游戏副标题中的“帕库太利亚”指的是一种地底生物，本作中新增的帕库太利亚育成模式的游戏规则是创新的，钻探时空气的消耗并不是随着时间流逝，而是每钻一下减少1%，这种情况下就可以慎重地考虑每一步行动。同时本模式中还引入了“宝石”概念和商店，在地底取得的宝石能够对钻探起到极大的帮助，甚至可以在不消耗空气的情况下连续下降很深的深度，而商店中可以购买各种宝石以及喂养帕库太利亚用的食料，能使帕库太利亚改变颜色，而破关得到的物品则能使其改变形态，帕库太利亚的饲育也是很有趣的哟！

战斗蛋方块

KEMCO	2002.09.27	5040日元
1-2人用	32M	★★★



这是一款特殊的方块游戏，游戏中用以堆砌的方块来源是玩家控制蛋形生物接住从空中飘落的方块标志，然后把相应形状的方块铺垫在自己脚下，渐渐接近处于一定高度的热气球，首先碰到热气球的一方获胜。虽说只要把方块堆砌起来就可以了，但是一味盲目堆放是不行的，这样堆不了多高后脚下的铺垫就会层层败溃，从高处直接回落到原点，因此要注意平均地摆放，稳扎稳打地上升。游戏的小技巧是利用跳跃来更早获得方块，这样就可以在落下之前把方块放置好，极大节约了时间，而且利用跳跃最后几层就不用辛苦堆上去了，直接跳起来碰到热气球就OK。

陆行鸟大陆

SQUARE	2002.12.13	5040日元
1-4人用	64M	★★★★★



虽然玩法类似《大富翁》游戏，但是本作很有特色，独特的魔石和水晶的系统使它的玩法与《大富翁》有根本性的不同。游戏中用来占据领地的是伙伴魔石，每种伙伴魔石都有升值率和特殊效果，会对形势产生微妙的影响，攻击魔石用来阻挠对手或者防止对手的阻挠，是必不可少的重要物品。只有站在水晶和起点上时才能对领地进行升级或召唤伙伴魔石，走到自己领地上时还放置更多的伙伴魔石来提高升值率，否则对手很有可能以更高升值率的伙伴魔石强行占有该领地，如果使用黑魔导伙伴魔石的话，保持相邻领地为自己所有是防止对方要进行破坏的必要手段。

滚滚棒天堂

NINTENDO	2002.12.06	4800日元
1-4人用	64M	★★★

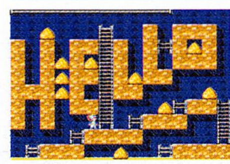


《滚滚棒天堂》是一款要求玩家必须手眼脑高度协调才能玩好的游戏，这也是一款需要玩家能自如控制速度的游戏，虽然游戏方式仅仅是控制一根旋转的棒子通过沿途的各种障碍到达终点，但是往往不到一秒的迟疑会引起浪费更多时间，造成失之毫厘谬之千里的后果。精确计算和预测棒子的旋转角度和速度等运动情况，才能顺利流畅地通过种种障碍。本作是《滚滚棒》系列的集大成之作，不仅登场人物数量繁多，而且游戏模式也是非常丰富的，甚至还支持一卡四人的对战，让玩家们比拼速度和技巧，最快到达终点的人获胜，这样很有利于技术的提高进步。

刘琨	游戏的主要目的是让人们放松的，所以不要过度沉迷于游戏。
读者资料	男，15岁，北京市朝阳区甘露园南里二区11号楼10单元01门，100025

淘金者

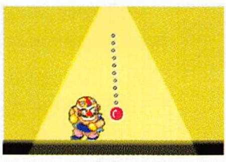
SUCCESS	2003.02.21	5040日元
1-2人用	32M ★★★	



熟悉的游戏画面，熟悉的游戏方式，《淘金者》又回来了，虽然本作在场景设计方面与原来的作品相差无几，但是游戏画面表现得更为细致，连淘金者的装束等细节都细微可见。虽然本作的游戏难度比原来略微下降，但是如果想要一次通过每个关卡是很难达成的，挖掘方法和路线设计都需要经过反复推敲改进，而且必须不能有片刻迟疑才可以哟，否则不是需要重来就是被围困在墙壁之中，甚至更可能葬身其中，不过设计陷阱陷害敌人把其围困住的感觉也是很好的哟！对这样一款大家都非常熟悉的老游戏，想必我也不用再多介绍什么了。

瓦里奥制造

NINTENDO	2003.03.21	4800日元
1人用	64M	★★★★★



《瓦里奥制造》堪称休闲游戏中的极品，5秒就能完成一个小游戏的短暂玩法使它大受欢迎，简单的操作使它玩起来很轻松，游戏难度的逐步增加使它玩起来很刺激，无论何时拿出来玩都能让人很投入。游戏中处处充满了恶搞创意，令人对这些小游戏忍俊不禁，对制作小组的设计拍案叫绝。而相对于简单的游戏方法和简单的操作，游戏的画面也非常简单，有些小游戏的表现简单到仅仅是黑色的背景加上白色的线条而已，不过这丝毫不会影响游戏的乐趣和吸引力。通关一次非常简单，不过收集全部小游戏和反复挑战就需要多花点时间了，游戏的耐玩度也因此提高。

超级街霸方块

CAPCOM	2003.03.31	24.99美元
1-2人用	64M	★★★★



《超级街霸方块》是一款美版游戏，基本是复刻自PS版的《街霸方块》，游戏方法是把各种颜色的方块尽量堆砌为方形的宝石，用圆形的触发物引起相连接的同色方块消去，此时屏幕当中的街霸角色就会向对手出招，在对手的区域内降下很多带有数字的方块，对手每放置一个方块后数字减少1，减为0时这些带有数字的方块就转变为正常的方块，出现钻石时能消去指定颜色的全部方块，常常使局势大逆转。当连锁消去大面积方块或者大块宝石时，对方区域内甚至会降下足有半屏幕多的方块，角色也会发出超杀哦，最后要说的是游戏中街机模式里的豪鬼可真难打。

口袋妖怪弹珠台 红/蓝宝石

NINTENDO	2003.08.01	4800日元
1人用	64M	★★★★★



本作中包括红宝石台面和蓝宝石台面两个游戏，二者略有差别，台面设计包括了口袋妖怪游戏中的各种地形，用于击打的弹珠其实就是精灵球，作为跟口袋妖怪有关的游戏，本作的特点在于满足一定条件时就能进入捕捉模式，用精灵球打中台面上出现的精灵时就有可能捕捉到这只精灵，这个设计使它区别于其它的弹珠台游戏。既然能够捕捉精灵，当然就能收集精灵图鉴啦，对追求全收集的玩家来说，精灵图鉴是一定要收集齐全不可的啦，不过这就需要花不少时间来玩哦，而且两个台面中出现的精灵是不一样的，因此想要100%收集的话还必须两个台面的游戏都要玩才行。

陈颉琦	暑假打了一个月的工，现在离目标IDS又近了一步了，呵呵！
读者资料	男，19岁，上海市长宁区天山路680弄11号306室，200051

动物管理员

SUCCESS	2003.10.31	3654日元
1人用	32M	★★★

《动物管理员》是一款很容易让人中毒的休闲游戏，同名的FLASH版游戏风靡一时，而出现在GBA上以后，虽然操作起来并不如使用鼠标方便，但是游戏魅力却有增无减。游戏规则非常简单，只要把相同的三个动物头像放置成一横线或竖线就算捕捉成功了，但是操作有时间限制，越往后玩时间限制就会越苛刻，当一时眼花找不出来的时候就能使用望远镜来帮助过关，当然，望远镜的数量是有限的。游戏中包括6个模式，各自的过关标准不同，因此玩起来也充满不同的乐趣，轻快的音乐和方头方脑看起来呆呆的动物们都使游戏更显轻松，使人爱不释手。

大家的网球王子

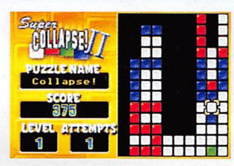
KONAMI	2003.12.04	4980日元
1-2人用	256M	★★★



《网球王子》也有PUZZLE游戏？没错，确实有，而且还是素质不错的游戏哟！《网球王子》漫画原作中就有众多个性各异的人物，游戏中也能自由选择这么多人物来进行对战，画面上各色的网球从底部渐渐上升，用一个带有白色双翼的圆圈来交换网球的位置，使同色的三个以上网球相连接而消去，与消去的网球相邻接的小球就会变成正常的大小，给予对手的打击是在对手的区域内增加很多这种小球，当屏幕堆满时就输掉比赛了。由于小球的存在，游戏难度是比较高的，对手的攻击也很令人头痛，不过这对各位玩家来说不算什么，只要多思考问题就能迎刃而解了。

Super Collapse II

Majesco	2004.03.31	29.99美元
1人用	32M	★★★



又是一款不错的美版游戏，规则仍然非常简单，方框选中的三个以上同种颜色相邻方块一起消去，值得考虑的是怎样才能尽量减少单独一个或两个孤立的方块，游戏中一共包括四种模式：CLASSIC模式中方块随着时间推移渐渐从底部出现向上顶，尽量消去就可以了；RELAPSE模式基本与CLASSIC模式相同，但是方块是从画面顶部和底部两边同时出现的；STRATEGY模式中每消去一次就增加一行方块，每关固定出现的行数全部出现后，只要方块没有到达画面顶端就算过关；PUZZLE模式中要开动脑筋使屏幕上的方块全部消去，一个都不剩下。

噗哟噗哟 狂热

SEGA	2004.07.24	5040日元
1-4人用	64M	★★★★



虽然GBA上以前也有过《噗哟噗哟》系列的游戏，但是唯有这款系统大幅进化后的《噗哟噗哟 狂热》才真正算得上是佳作，因此同名作品也几乎涉足了所有游戏平台。本作中新增加了FEVER系统，消去和打消时逐渐积攒FEVER槽，积攒满槽时自动触发FEVER模式，画面中出现一些特定排列的噗哟，此时只要把一个噗哟放置在合适的位置上就能引起大连锁消去，并在对手的区域内降下许多灰色噗哟，给对手沉重的打击。由于FEVER模式的出现，游戏的对抗性大幅度提高，节奏变得更快，而防守反击发动FEVER变得更加容易逆转局势并取胜。

于施豪	PSP是手心肉NDS是手指肉都不想舍弃！
读者资料	男，17岁，上海市浦东新区德平路24弄28号603室，200135

咚解谜 花火咚

ARUZE	2004.07.29	5040日元
1-2人用	64M	★★★★



这是很有日本特色的一款游戏，游戏中的角色都是日本特有的职业"花火职人"，穿着打扮很有职业特点，游戏的玩法也与花火息息相关。画面上方转动着的老虎机能手动停止，停止后出现的三个图标就是即将降落在下屏幕的东西，圆形花火就代表花火，职人头像代表点燃花火，花头和职人都分红绿蓝三种颜色，有着一一对应的关系。三个图标成一横排降落在下屏幕，当花火被点燃后数量就会被记录在老虎机旁边的花火筒里，连接花火筒的引芯烧到头时根据两边的数值来进行抵消和阻挠对手。满足特定条件时还能发动大连锁，此时可以尽情欣赏夜空中美丽的花火。

超级马里奥弹珠台

NINTENDO	2004.08.26	4800日元
1人用	64M	★★★★



可怜的碧奇公主这次仍然摆脱不了被抓走的宿命，而作为世界明星的马里奥这次又要为救碧奇公主涉险了，不过这回并不是需要马里奥使尽浑身解数闯关和打败敌人，而是要委屈他被压成圆球，在弹珠台的台面上被打来打去。游戏的台面设计很有马里奥系列游戏的特色，台面上出现的敌人也都是系列游戏中出现过的那些，这些各有特点的敌人需要以特定的方法来击破，同时还要收集台面上出现的星星和金蛋，BOSS当然还是万年老对手库巴，不过这次比较难打哦，而且打败库巴救回碧奇还不算过关，必须收集到全部的星星和金蛋才算真正过关哦！

玩转瓦里奥制造

NINTENDO	2004.10.14	4800日元
1人用	128M	★★★★★



继前作之后《玩转瓦里奥制造》的出现又再度掀起5秒小游戏热潮，由于本作的游戏卡带使用了感应器，因此玩法就变成了旋转GBA机身来进行，相比使用按键来说操纵难度略有提高，但是游戏乐趣丝毫没有减少，再加上游戏中新增了一些古怪而新奇的物品和小游戏，创意仍然一流。"旋转"是贯穿全部游戏始终的主题，但是可不要因此以为全部的小游戏都是需要旋转旋转再旋转的，其中还会冷不丁出现一个要求机身保持不动过5秒的小游戏，如果以惯性思维去理解的话就会发现原来自己居然上当了，玩这类精灵古怪的游戏还是最好保持大脑高度活跃吧。

茶犬

MTO	2004.10.28	4179日元
1-2人用	32M	★★★



这款《茶犬》是一款不折不扣的PUZZLE游戏，茶犬是在日本相当受欢迎的一个形象，周边产品花色种类繁多，茶犬的耳朵由两片茶叶组成，游戏中的茶犬会表现出各种神态，真的是非常可爱。画面中出现的茶犬就相当于方块游戏中的方块，当遇到同种颜色的茶碗时，邻接的茶犬就会纷纷跳入茶碗里消去，并发出汪汪的叫声，特别的是茶碗跟茶碗放在一起时还能连接成大号甚至超大号的茶碗哦！在游戏开始时会有非常详细的说明，让人很容易看懂并摸清规则，看不懂日文讲解也没关系，而游戏中的模式非常丰富，其中的解谜模式特别有趣，很值得仔细研究。

李晨阳	虽然我不是一个厉害的玩家，但我却十分想结交一些玩家，可以更多地了解游戏中的乐趣。
读者资料	男，14岁，天津市塘沽永利花园3-3-401，300450

马里奥聚会ADVANCE

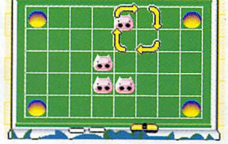
NINTENDO	2005.01.13	4800日元
1-2人用	32M	★★★★★



每年一度的《马里奥聚会》系列新作在圣诞后才出现在GBA平台上，虽然是迟到了，不过本作却带给玩家大大的惊喜，游戏中不仅聚集了马里奥家族的全明星阵容，甚至连以前游戏中出现过的敌方角色和BOSS也粉墨登场。在简单的投骰子走格子的游戏中穿插了很多有趣的小游戏，并设有丰富的收集品，每张地图上都有一些任务需要完成，要完成数量众多的任务就需要反复挑战每张地图了。在游戏中收集到的各种小游戏和收集品都可以随时拿出来玩，并能联机传送给朋友们，正对应了聚会游戏大家同乐的宗旨，因此本作绝对是不可错过的游戏哟！

益智转转转

NINTENDO	2005.06.16	3800日元
1-2人用	64M	★★★★



游戏日文标题中出现的平假名“の”很形象地表示了游戏的基本玩法，本作中的各种小游戏的玩法都离不开旋转，顺时针旋转和逆时针旋转，两种操作结合起来完成各个小游戏的挑战。其中最简单的小游戏是在限定时间内把微波炉中的食物对号入座，玩家要在此充分熟悉两种旋转的结合使用，只往一个方向旋转是很费时费力的哟！想要在这个小游戏中达到最高分数的999可是需要很深功力的，作为奖励就能看到吃饱的庆祝画面。而游戏中的行走挑战相当有难度，需要快速旋转方块为行走中的饭团铺路，各位玩家最多能让饭团绕世界行走多少圈呢？

桃太郎电铁 制作黄金卡组

HUDSON	2005.06.30	5040日元
1-4人用	128M	★★★★



有名的《桃太郎电铁》系列登陆GBA，这样就能随时随地来玩电铁游戏了，玩家所扮演的电铁公司社长要在地图上的全日本到处游走巡视，在各地购买地产商铺积累资产，目标是成为全日本最富有的社长！本作中新引入了大量卡片，利用卡片能加速自己的财富积累，除了卡片以外，贫神的种类也更丰富了，而且威力更加强，若不小心被贫神缠身的话资产可能会由富足迅速变为负债哦，真是太可怕了，另外游戏中还新增了一些设施哦。本作最有乐趣之处在于组合出自己的黄金卡组，以此开始游戏并在三年内打败对手，卡组的重要作用在此充分体现。

马里奥医生&魔法方块

NINTENDO	2005.09.13	2000日元
1-2人用	64M	★★★★



《马里奥医生》是一款非常经典的PUZZLE，FC时代曾经吸引了很多玩家，而后又出现在神游上，而本次出现在GBA上时不仅保留了以前的各种设定，还新增加了几首背景音乐，让人在怀旧中又感到有新意。而本作中的另一款《魔法方块》则是原创的玩法独特的方块游戏，虽然还是各色方块从画面底部缓慢上升，虽然还是同色三个以上方块排列成横行或竖列时消去，但是移动方块时只能横向进行两两交换，这种操作上的限制无形提高了游戏难度，不过只有不被限制灵活思考才能玩的得心应手。两款游戏都能使用联机线与朋友对战，更提高了游戏的乐趣，毕竟与玩家对战才最激烈最有趣呀。

于佳	把心爱的GBA卖掉了，准备和同学一起买个SP。我和同学考虑再三后，准备买行货。希望为中国的游戏业尽一份微薄之力。
读者资料	男，18岁，河北省保定市化纤厂天鹅小区48单元102，071000

马里奥VS大金刚

EX难度最速研究



马里奥VS大金刚		
マリオVSドンキーコング		
ACT	NINTENDO	日版
4800日元	2004.06.10	1人用
128M	全年龄推荐	无对应周边

GBA

本作是一年前发售的游戏，当时笔者制作的同名攻略发表在电软上。一年后的今天，笔者再次拿起本作挑战记录时，感动仍然没有丝毫的减少。这就是任天堂，这就是马里奥的魅力！

凭心而论，这是一款非常适合掌机上的游戏。关卡众多，隐藏要素丰富，每关的长度恰倒好处，非常适合喜欢抽空玩玩掌机的玩家闲暇时间拿出来过过瘾。游戏的整体感觉很像我们很早以前经常在“文曲星”上玩的“推箱子”，但是要素和场景结构明显要复杂很多，再加上鲜活可爱的人物造型，着实吸引了不少女性和低龄玩家。不过，本作的难度可不是那么“低龄”，就像我们今天要挑战的最速时间通过EX难度，如果不是一个动作游戏达人还是很难做到的。这样一款适合多年龄层的游戏的确是老任家族中的典范。

当然，本作还是有个别不尽人意的地方，例如操作感上显得有点儿“糙”，手感并没有马里奥系列的其它作品来得好，这多少影响了游戏的整体水平；还有就是本作在同一阶段下的关卡难度参差不齐，而且是普遍性的。个人认为可能厂商将大部分的精力都投入到画面的渲染和关卡的设计上了，以至于出现了上面的问题。当然，瑕不掩瑜，本作的超高水准是毋庸质疑的。下面就请大家与笔者一起进入马里奥与大金刚的世界，通过笔者的心得来共同感受这个可爱的游戏世界。

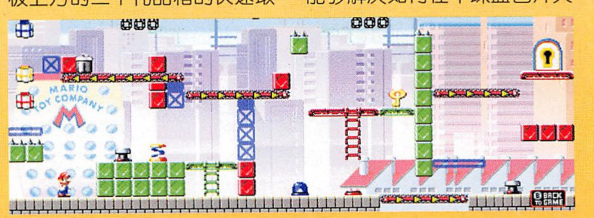
第一关

耗时：53秒
分数：19700
路线难度：★★★★
操作难度：★★★☆
综合难度：★★★☆

—— 攻略讲解 ——

本关的攻略难度并不是很大，常规条件下完成关卡很容易，但是如果要追求最速的话就要必须完成几处非常规操作。这里的难度主要集中在以下两个部分：一是左边钉板上方的三个礼品箱的快速取得，还有就是最后如何快速将钥匙运到上方的传送带上。

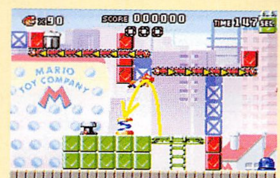
从设计者的角度看，本关的常规攻略方法应该是先踩中间部位的蓝色开关，然后再通过左边的开关控制上方的两条传送带将铁桶“运”到下面来。利用它来作垫脚跳到上方的传送带上取得左边的三个礼品箱，再通过反复踩红、蓝两个开关取得钥匙，最后将钥匙和铁桶同时运送到右边的区域。这样的路线选择显然不是我们所追求的最速最好的。其实，只要能够解决如何在不踩蓝色开关的条件下直接拿到左边的三个礼品箱，那么本关的最速路线设计上也可以说完成一大半了。



首先要解决的就是如何在不借助铁桶的辅助条件下直接跳上传送带。如果直接利用弹簧跳的话会被上方红色砖块挡下来，唯一的方法就是站在弹簧的边缘部分向右上方跳，可以直接跳到右边的传送带上，而找准弹簧的边缘部分又是一件很费时费力的事情，那么笔者这里推荐一个比较省事的方法，保证一次成功。请见下图：

利用后空翻，马里奥在空中最高点时会被上方的红色砖块挡住，这样下来正好落在弹簧的边缘处。这里有必要再向玩家推荐一下后空翻和弹簧跳的一些小技巧。

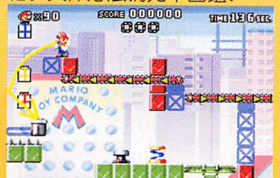
要提高运动中尤其是关键时候的后空翻能够100%使出，



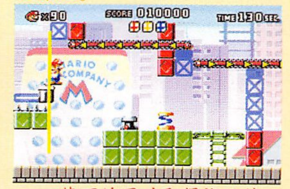
就要熟悉一下本作的操作的特点。凭心而论本作在操作上的确没有马里奥系列的其它作品来得流畅，甚至是有些蹩足，尤其是在小移动和跑动中跳跃时，经常显得很不“听话”。那么既然厂商已经做成这样了，我们玩家只有去主动适应的份。后空翻的标准操作方法应该是按马里奥的面朝相反方向+A键。那么这里我们还要优化一下，应该是在马里奥跑动中先按相反方向，然后再A键。这个方法屡试不爽，不用急着按A键，甚至马里奥已经开始向相反方向转身了再按跳都来得及。一定不能先按A再按方向键。那样只会变成相反方向的小跳跃。

而弹簧跳也是一个让人头痛的地方，尤其是本篇的最速通关攻略中，必须要一次跳跃成功，这里笔者通过几次尝试后发现，想要100%一次成功的方法就是提前输入，也就是说在落在弹簧之前就按A键，如果按晚了那么就一定跳不起来。具体提前多长时间输入，还需要玩家根据自己的实际情况多试验几次才能掌握。

OK！言归正传，继续本关的攻略讲解：来到左边的传送带上，接下来就要面对下一个难度，如何将铁桶运到下方去并且还要取得这里的三个礼品箱。具体方法请见下图组：



首先要先举着铁桶站在红色砖块的左边边缘部位，跳起将铁桶扔下（一定要跳起扔）。之后铁桶就会乖乖的像上图中那样落在钉板的右边边缘处。



落下的同时取得礼品箱，然后要站在铁桶的右边边缘处，并且使马里奥在直线方向上处于钉板的范围外。



这样举起铁桶的同时就可以安然无恙地落到下面。这个路线可以大幅度节省花费在反复踩开关上的时间。以上本关的第一个难题已经解决。

将铁桶扔到右边的区域后先不用管，再利用上面的方法踩在弹簧的边缘来到上方的传送带，然后利用一个三段跳跳过钉板取得钥匙。将钥匙和铁桶都弄到后，踩下中间的蓝色开关，将铁桶和钥匙通过传送带都运到右边的区域里，接下来要面对的是本关的第二个难点：如何快速地将钥匙运到上方的门锁处。

常规方法应该是先踩开关，改变传送带的移动方向，然后将钥匙和铁桶都扔到蓝色的平台上去，再利用铁桶作垫脚将钥匙让到上面的传送带上。这种方法的缺点是需要浪费1秒左右的时间在踩开关上，笔者并不推荐，下面给出笔者的方法。



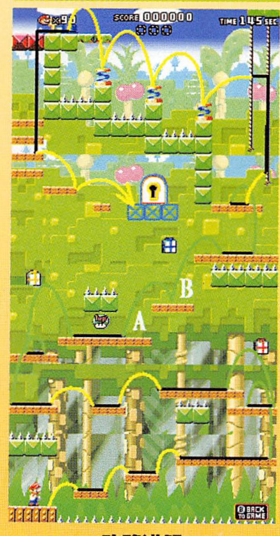
同样是将钥匙和铁桶都扔到蓝色平台上去，但是要让铁桶的直线方向上处于下方传送带之外，将钥匙扔到上方的传送带后直接跳下来正好可以踩在机关上，而踩过红色开关后，铁桶也不会因为下方的传送带改变方向而被带走。这样又可以节约出一定的时间来。

接下来的就好办了，利用铁桶做垫脚跳上红色砖块，再跳上传送带取得钥匙，将门锁打开。



第二关

耗时：28秒
分数：22200
路线难度：★☆
操作难度：★★☆
综合难度：★★



—— 攻略讲解 ——

本关的路线上一目了然，并没有什么需要“走捷径”的

俞刚	高三了，再也不能在被窝里偷偷玩Game了。不过，《PG》补偿了这份激情，同样给了我如同玩Game的体验与刺激。
读者资料	男，18岁，浙江省绍兴市越城区西街10号，312000

地方，相对的对操作要求就比较高一些，这里主要是考验玩家的跳跃水平。在本关的完整地图中笔者已经给出了具体的路线和跳跃方法，其中黄色路线为普通跳跃；绿色路线为后空翻；而黑色路线为非跳跃路线。需要解释一下的是在本关所有的后空翻都可以用三段跳来代替，但是由于后空翻更省时，虽然在跳跃难度上要大一些，但是我们还是要选择这种方法，下面是具体的难点解析：



本关的最大的难题在于A、B两点转身后空翻跳跃上，因为脚下的台阶一旦踏上，一段时间后就会消失，时间上的不足会给跳跃带来一定的困难。其实这里并不是很难，更多还是玩家自己的心理障碍。如上图组，这是A点的转身后空翻，在1图中可以清楚地看到马里奥脚下的台阶已经消失掉了，这里操作的要决就是不要急，虽然台阶消失了，但是离马里奥真正踩空还有一段时间，只要按正常的速度转身、跑动、跳跃就可以，千万不要因为急着跳而使不出后空翻，那样就会前功尽弃。B点的转身后空翻同理也是这样。

本关三个礼品箱的取得全是在后空翻的过程中取得，这样既可以跳上下一个台阶又可以取得礼品箱，如果使用常规的三段跳的话就会浪费大量的时间。

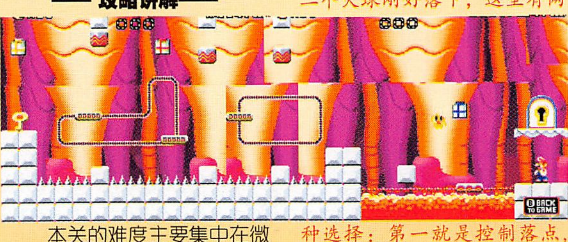


关卡后期取得钥匙后，从上面跳下时一定要保证落在靠右的2块砖块的台阶上，如果是先踩到左边区域的台阶，那么就要等待两次砖块的消失时间，而这样就可以避免不必要的时间浪费。消失掉两层台阶后就可以直接落到倒数第二个台阶上，然后直接跳上门锁所在的平台。

第三关

耗时：37秒
分数：21300
路线难度：★★★
操作难度：★★★★★
综合难度：★★★★

—— 攻略讲解 ——



本关的难度主要集中在微操上，尤其是在狭小平台上的短距离位移，需要极大的耐性和控制力才能完美的完成关卡。关卡的启始处就是一个难点，要用快的速度通过不断有火球跃出的岩浆，并且还要拿到蓝色的礼品箱，笔者这里推荐一种比较简洁的方法：

在右边平台边缘处保持在三段跳的第一种形态，当火球第二次跃出岩浆时开始三段跳的第二跳。



接着顺势进行三段跳的第三跳，此时靠右边的第一个火球已经落下，不会伤害到马里奥，跳跃过程中取得蓝色礼品箱。而移动平台正处于向左移动中。只要时间正确就可以刚好接住马里奥。



落在移动平台上的同时，第二个火球刚好落下，这里有两种选择：第一就是控制落点，保证马里奥是落在移动平台的靠右方向，这样可以避免被火球烧到；还有一种方法就是马上再次使用三段跳的第一跳，通过短暂的无敌时间避开火球。其实两种方法的效果都差不多，因为下一步必须要利用三段跳才能到达左边的高台上。

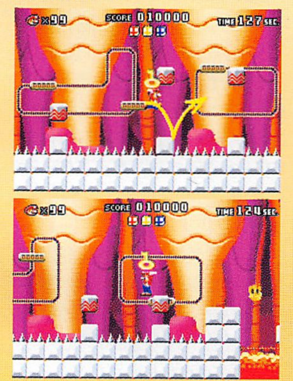


跳上右边的环形移动平台后，利用中间正在向上移动的柱体做垫脚跳上左边环形移动平台，并且取得红色礼品箱。因为移动平台和上下移动的柱体的位置都是随着时间的变化而变化着的。必须保证前面的操作都准确无误，这里才能恰巧实现3个平台的“阶梯位置”。



躲过左边向下移动的柱体后马上进行三段跳的第一跳，然后利用第二跳跳上左边的平台并且取得黄色礼品箱。

通过以上流程终于拿到了钥匙，下面就是要如何原路返回，因为还要拿个钥匙，所以在路径的选择上跟来的时候肯定大相径庭。



取得钥匙后跳上移动平台，在上图组1图的位置跳下来，然后顺势跳上右边的环行移动平台上。注意！这里一定要使马里奥站在移动平台的左边边缘处，以此来躲避下压下来的柱体。这里的操作难度比较大，很容易因为走过了而掉下去。

只要能带着钥匙来到岩浆左边的高台处，就算是成功了90%了，接下来需要在狭窄的移动平台上成功躲避两个火球，这样才能达到最终的门锁处。

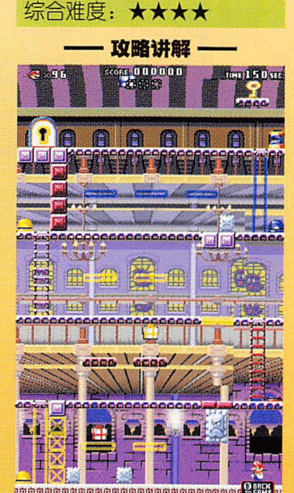


这两个火球躲避的方法是相同的，它们跃出都是从平台的右端处，这时要站在靠左边的平台边缘，而它们落下时则是经过平台的左端，所以要及时的移动到平台的右端才能避开伤害。在如此狭窄的平台上要连续做出4次精确的短距离位移，难度可想而知。

第四关

耗时：46秒
分数：20400
路线难度：★★★★
操作难度：★★★★
综合难度：★★★★

—— 攻略讲解 ——



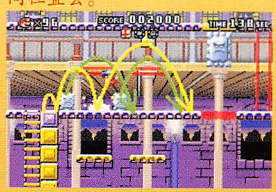
本关在路线选择和操作上的难度都很大，整个关卡都伴随着3个小铁怪的追击，马里奥需要连续突破5层的障碍才能够完成关卡，因为小铁怪的运动规律是跟时间有关的，那么每一层如何选择通过方式又会间接地影响到下一层通过的方法，笔者这里推荐一种个人认为最省时的一种方法，请读者大人看下面的分析讲解：



第一层：躲过第一个大铁怪后,两个小铁怪正在向左跳动,站在离右边的小铁怪距离大概在半个身位的地方等待,当它们向右跳跃时从其下面穿过,然后跳起取得黄色礼品箱，这里的难度不大。主要就是注意不要离右边的那个小铁怪太近，否则会被它跳起的时候碰到。



第二层：踩下黄色机关后，两个小铁怪会借助两个黄色的平台来到二层，马里奥刚上到二层时它们应该是向右跳，马上在黄色梯子右边的第一格砖块的位置进行三段跳的第一跳，当小铁怪向左跳时利用三段跳的第二跳跳到两个小铁怪的中间位置去。



雪人	真的要和读者们打在一起吗？俺可是个文明人不喜欢动手的。
暗凌	老大，你……明明知道读者想说的是“编辑与读者打成一片”。

之后在小铁块还没有向右跳动时抢先进行三段跳的第三跳，并且在最高点时取得黄色礼品箱。落点在右边消失的红色平台左边的第一格地面上，这样既可以避开小铁块的攻击又顺利取得礼品箱。接下来迅速踩下红色开关来到第三层。



第三层：来到第三层后，小铁怪会利用红色的平台跳上来，用最快的速度跳过缺口，然后在小铁怪向右跳动时从下面穿过。



第四层：踩下黄色机关后，一直向左冲，不用停。此时下面的两个小铁怪还上不来，而第三个铁怪刚好是向左跳，从下面直接穿过。跳下蓝色开关后上到第五层。



第五层：到达第五层后利用后空翻迅速跳上高台取得钥匙，此时的三个铁怪已经会合，在它们向左跳的时候从高台上跳下，落点在第二、三个小铁怪中间。然后再利用它们下一次向右跳的机会从下面直接穿过。

接下来是个难点，如何取得蓝色礼品箱。因为蓝色礼品



箱的高度比较高，普通的跳跃肯定无法企及，再加上小铁怪在那捣乱，着实是有些棘手。这里笔者是利用了钥匙作为垫脚，在地面上开始三段跳的第一跳，第二跳跳上钥匙，要在3个小铁怪向右跳动时进行第三跳。这样刚好可以够到蓝色礼品箱，而跳动的轨迹也不会碰到小铁怪。落点是第一、二个小铁怪的中间，这样回头再拿钥匙开门就OK了。

第五关

耗时：76秒
分数：20700
路线难度：★★☆
操作难度：★★★★★☆
综合难度：★★★★

攻略讲解



本关的版面是所有EX难度下关卡中最小的一个，但却是设计上最巧妙的一关。尤其是在追求最速通关的条件下，想要完美地完成关卡的确是需要进行精确的计算才能达成。

在上面的完整地图中笔者已经给出了个人认为最简洁的“排雷”顺序。其中黄色字体和方框所代表的意思是利用左上方洞口（以下简称为A洞）钻出来的炸弹来炸开；红色的部分为中间的洞口（以下简称为B洞），同理绿色部分为右下的洞口（以下简称为C洞）。这里首先要明确一点，想要最速地完成关卡，那么就一定要尽量多地利用到炸弹爆炸前的等待时间，也就是说当引爆一个炸弹等待的同时，也要去寻找下一个需要爆破的目标，只有这样才能更快地完成关卡。这里还不得不提一下一个关于炸弹敌人的几个特性：

引爆炸弹敌人的方法只有一个，那就是接近它，只要一定时间之后它就会自己爆炸，而在爆炸前它仍然可以自己移动一段时间。另外，当一个洞内的炸弹已经爆炸后，如果马里奥停在这个洞口的附近不走开的话，那么这个洞口是不会出现新的炸弹敌人的。（在EX—12中将特别利用到这一点来完成关卡）

下面请读者大人参照上面的完整地图来看下文的流程解析：

第一个炸弹很容易，将A洞中的炸弹敌人扔到1位置即可。炸开缺口后马上来到下面将B洞口中的炸弹敌人扔到位置2左边一格的位置，它会在爆炸前自己移动到2的位置。这时A洞口的第二个炸弹敌人已经出现了，举起扔到位置3去，炸开后下去取得蓝色礼品箱。此时回来2位置的炸弹已经爆炸。再次将A洞口的第三个炸弹敌人扔到4位置，趁它没有爆炸前再将B洞口的第二个炸弹敌人扔到位置5。当位置4的炸弹引爆后，将A洞口的第四个炸弹敌人举起扔到位置6，利用三段跳快速逃脱并且来到B洞口处（具体见下图）：



将B洞口第三个炸弹敌人扔到位置7，并且同时引爆洞口C出来的那个炸弹敌人，它会在位置8停留并最终爆炸。这里并不用刻意的去接近位置8的那个炸弹，只要顺利将洞口B的炸弹放置到位置7它自然会被引爆。此时取得钥匙的通道已经完全被打通，把钥匙运上来后将其先放在洞口B的附近，举起洞口B的第四个炸弹敌人扔到位置9，具体方法见下图。



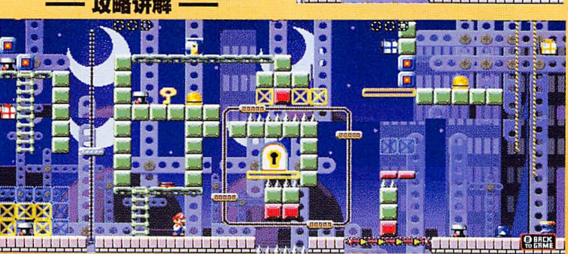
这里要站在洞口C的位置向前跳起来扔，成功的话能够准确地扔到位置9处，在马里奥跳出去后还要在空中转向再次回到洞口C处，这样才能有足够的时间在取得黄色礼品箱后还能在钥匙没消失前再次举起钥匙。

以上利用9处爆炸就将所有的通道完全打开，剩下要做的就是拿着钥匙取得红色礼品箱后开门过关。本关的完成时间较其它关卡是长一些，但是因为爆炸砖块所带来的奖励分数，所以最终获得的分数并不低。

第六关

耗时：97秒
分数：18700
路线难度：★★★★
操作难度：★★★☆
综合难度：★★★★

—— 攻略讲解 ——



本关的版面比较复杂，完成关卡的路径也没有太多捷径可走，我们能做的就是尽可能地减少多余动作，压缩完成关卡的时间。



关卡开始要迅速跑到场景左下方的开关处，利用三段跳的第一跳跳上开关并且将其踩下，这样正在下行的平台会反之上行，再利用三段跳的第二跳跳上平台，动作需要一气呵成。这样可以节省1—2秒的等待下一平台的时间。

来到右侧的高台上，举起炸弹扔到左边被砖块封住的开关附近，炸开砖块后沿梯子下去取得红色礼品箱。再次跳回右侧的高台，不要理会那个炸弹敌人，从右侧跳下，利用环形移动平台作为垫脚，来到场景的右下方。这里的2个开关都不要动，利用弹簧跳上绳索，爬上去取得黄色礼品箱，并且在左侧的平台上踩下黄色开关。之后沿右边的绳索滑下，注意这里是个难点：

之所以选择右边的绳索，是因为左边的绳索落下来时会直接踩上蓝色开关。为了避免这种情况发生就只能从右边绳索降下，但是这里同样有些麻烦，如果是直接降下的话会因为踩到弹簧的左侧边缘而再次被弹起，这样如果跳不好的话也会在落下时踩到蓝色机关，即使调整好落点也会因此而耽误不少时间。那么这里就需要玩家的微操了，在马里奥刚落下时轻点一下方向键左，让其可以落在蓝色开关和弹簧之间。只要成功，那么在穿过传送带后马上就可以踏上迎面过来的一个环形移动平台，这样又可以节省1—2秒的等待下一平台的时间。

再次回到本关的开始位置，利用向上的移动平台来到右侧的高台上，将炸弹敌人扔到对面的黄色平台上，炸开砖块，打通道路。



取得蓝色礼品箱后，从绳索上滑下来，将两个开关全部踩下，使场景中部的环形移动平台变成逆时针方向转动，而阻挡拿钥匙通路的红、黄两个颜色的砖块也全部清除。从刚才炸开的缺口处回来，利用逆时针运行的环形移动平台来到钥匙处，踩下黄色开关后将钥匙扔到上层，利用后空翻跳上去后，举着钥匙跳到左侧的高台上。



雪人	董事大人当然就是最高领导了，不过他确实挺闲的。
董事	明知我是最高主管还敢说我的不是，看来你这个月的奖金只好归公了。

踩下这里的机关，使所有移动平台再次逆行。然后将钥匙像上图那样跳起扔下，目的就是使钥匙通过反弹落在下面靠左的位置，保证在移动平台的竖直方向范围外，这样便于在马里奥下去后拿取钥匙，从楼梯下到底层后拿到钥匙，此时门锁处的黄色平台已经铺好，而环形移动平台的转动顺序是顺时针，拿着钥匙开启门锁是很轻松的事了。本关完成起来虽然显得有些烦琐，但中心内容却只有一个，就是在最少的开关变动次数的基础上完成关卡，这样才能够达到最快的完成速度。

第七关

耗时：69秒
分数：18100
路线难度：★★★
操作难度：★★★★
综合难度：★★★☆

—— 攻略讲解 ——

本关就只有唯一的一个敌人，但是跟别的关卡不同的是，这个敌人将如影随形般地伴随着我们的马里奥一直到完成关卡。很多地方必须依靠它的“帮助”才能够通过。

本关的路径选择上也没有太多可以突破的地方，想要省时更多的还是要在细节的地方下功夫，其中最重要的一点就是不要让那个小敌人走“回头路”，不要把时间浪费在等待它的走动上，想要达成这样的目的就要始终保持控制它的移动方向、位置等。

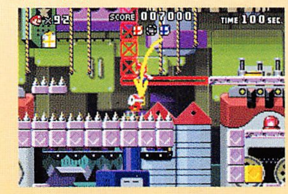


开始处就是一个难点，要利用这个敌人作为垫脚通过钉板。要想敌人顺利通过就要踩第一个柱体上面的蓝色开关，打开底层的红色砖块。这里需要注意一点：不能让敌人有碰壁返回的现象发生，因为那样的话就会耽误不少时间。首先站红色开关所在的位置举起敌人，然后站立状态扔出，只要位置没有大的偏差，敌人正好“卡”在这个平台的边缘处，然后直线竖直落到钉板上。这样就给玩家了足够的时间，踩着这个敌人进行三段跳，并且利用第二跳来到柱体上踩下蓝色开关。此时因为敌人还没有走到红色砖块处，就不会出现碰壁现象，而是直接通过。接着用同样的办法通过第二个柱体。

穿过钉板后仍然还要把那个“垫背的”带着，扔一边先。将右下方传送带后的蓝色礼品箱取得。



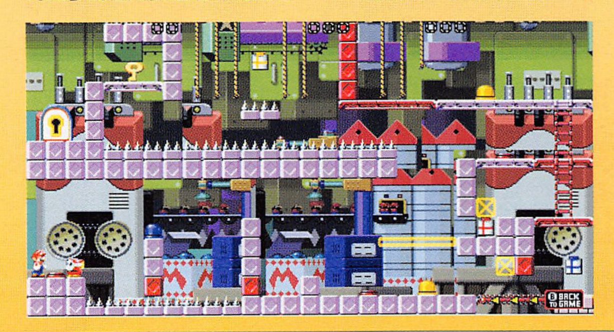
之后踩下黄色开关，然后将敌人扔到黄色平台的左端。注意！一定要扔在左端，这样它会直接向我们希望的右边移动，跟前面一样，这里的目的就是不让它出现返回现象。利用它做垫脚三段跳跳到上面，并且在其离开黄色平台后踩下红色开关，这样它就被卡在那个很小的一个区域里。从右端的梯子下来举起敌人并且取得红色礼品箱。



一路将小敌人扔到上层去，然后将其扔到竖直方向在钉板的范围里的红色平台上，踩下黄色开关，使其落到下面的钉板上，这样一来它就又一次充当“垫背的”了。

从右边最后一个绳索落下来时要格外小心，大概当敌人移动到消失的红色砖块位置时，直接从绳索上下来，不要跳。这样可以正好落在敌人的身上。

之后的路线就一目了然了，拿到黄色礼品箱后，继续踩着敌人跳上平台取得钥匙过关。

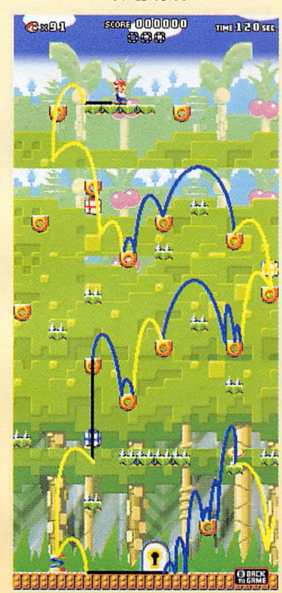


第八关

耗时：25秒
分数：19500

路线难度：★☆
操作难度：★★
综合难度：★☆

—— 攻略讲解 ——



本关的难度比较低，只要确定好路线，完成起来基本没什么难度，需要注意的只有两点：一是活动的踏板使马里奥在上面停留超过一定时间就会松动并落下，但是只要在其完全松动前离开它就不会落下，利用这一点特性，那么在一个踏板上进行三段跳的前二跳准备工作都是没有问题的，相对的后空翻因为需要一定的跑动时间，所以并不适合本关。而且即使踏板已经开始下落，站在上面的马里奥仍然可以将其作为跳点跳向下一目标；二就是最后落地时一定要踩上弹簧进行缓冲，否则会因摔在地上而半天爬不起来，耽误时间。

具体的路径请参见上面的完整地图，其中黄色路线为普通跳跃，蓝色路线为三段跳，而黑色路线为非跳跃路线。

第九关

耗时：29秒
分数：19100
路线难度：★★
操作难度：★★☆
综合难度：★★

—— 攻略讲解 ——



本关的难度也很低，并且场景也非常小，路线更是一目了然。

先跳上绳索取得红色礼品箱，踩下蓝色开关。下来后利用上下移动的柱体做垫脚取得蓝色礼品箱，然后在下图的位置稍停一下：



因为空中飞行的火鸟，一旦马里奥在一个位置停留时间过长就会在头上扔下来火球。这里如果直接爬上梯子，就会被火球砸个正着。还是等火鸟飞过后再爬上去吧。

上来后举起蓝色的敌人，利用其做踮脚来抓住绳索来到门锁处，再通过左边的绳索取得钥匙，在将钥匙运往门锁处时还需要一点小技巧：

站在不断跳动的敌人上时，



要采用“人键分上”的方法，先将钥匙扔到门锁处，然后人再上去。但是这里如果跳不好的话，不仅钥匙扔不上去，甚至人还会摔晕。因为一旦人上升过程时，敌人在下落，那么就无形中拉大了马里奥和敌人之间的距离，这样落下去因为太高就会晕厥一段时间，耽误时间。所以这里要在敌人跳起达到最高点之前跳起将钥匙扔到右上方的高台去，然后第二跳起时再跳起抓住绳索，跳上高台。这样才能尽可能地节约时间。

第十关

耗时：51秒
分数：19900
路线难度：★★★★
操作难度：★★★☆
综合难度：★★★☆

—— 攻略讲解 ——



本关的设计相当的另类，狭小的场景内设计了无穷的变化。九个敌人三种颜色的分布，无限地发挥了玩家的想象力。关于本关笔者也是尝试了不少种方法，这里将个人认为最省时的一种方法跟广大读者分享。

陈然	越来越喜欢PG了，改版以后更有充实的内容了，现在的PG我可以毫不厌倦地看上好几遍，那些攻略的研究也十分详细，反正就是越来越对味了。
读者资料	重庆市渝中区蒲草田5号4-1，400015

其实本关的难点就在于这三个颜色的开关先踩谁，什么时候踩的问题。肯定一个开关不能重复踩两次，每踩一次就要依靠静止的敌人拿到礼品箱或是钥匙，下面看笔者给出的方案：

第一个——蓝色开关：



利用两个连续的后空翻取得红色礼品箱，然后下来即可。

第二个——红色开关：



静止的红色敌人停留位置请见上图。这样一个“弓形”排布好处在于可以同时拿到右上方的黄色礼品箱和中间的蓝色礼品箱。

第三个——黄色开关：



静止的黄色敌人位置如图所示，其实只利用到了下面的两个。只要利用三段跳跳上左侧的高台拿到钥匙，并且安全返回地面即可。

本关在操作上难度并不是很大，在进行同种颜色静止敌人之间的跳跃时，要多利用更灵活的三段跳。后空翻虽然省时，但是因为轨迹固定且划过的范围比较大，并不适合本关敌人如此密集的场景，在一些细微的地方还要靠玩家的临场应变能力。

第十一关

耗时：36秒
分数：18400
路线难度：★★★
操作难度：★★★
综合难度：★★★

—— 攻略讲解 ——



本关的难度还是偏低，也不知道怎么搞的，EX难度的关卡后几关的素质整体并不如前面，似乎是制作者在偷懒，像EX—9那种难度的关卡显然不适合拿到EX难度下“考验”玩家。

首先利用弹簧跳到上一层去，拿到锤子干掉本层和上层的两个敌人，并且取得红色礼品箱。



黄色礼品箱的取得需要些技巧，这里从左边平台的边缘处起跳可以直接拿到礼品箱。然后从下面绕回来踩下蓝色开关。原路返回到本关的起点处取得蓝色礼品箱。

回来的路上两个梯子都可以不利用，直接用后空翻即可，这样可以节省一点时间。来到场景的右下方，利用锤子打死两个碍事的敌人，在平台上取得钥匙。



这里是本关的一个难点，一定要使马里奥站在平台的左侧边缘，向左跳在最高点时抛出钥匙，最后一定要使钥匙停留在传送带的范围外，这样才不至于钥匙被送回来。跳上传送带把钥匙扔到蓝色的砖块上，然后马上下来。



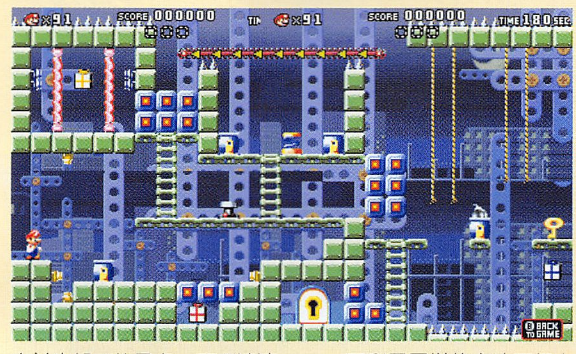
下来后踩下红色的开关，这样钥匙就被降到门口了，而面前路口也被打开。从冲过来的敌人头顶上跳过拿到钥匙开门过关。

第十二关

耗时：88秒
分数：20900
路线难度：★★★★★
操作难度：★★★★★
综合难度：★★★★★

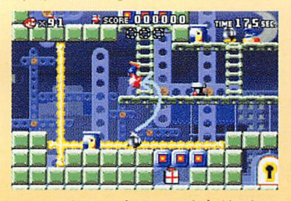
—— 攻略讲解 ——

作为EX难度的结束关卡，本关还是具备了很高的水准的。场景虽然不大，但是却很复杂，用到了很多本作的素材，非常考验玩家综合水平。我们既然决定挑战最速通关，当然

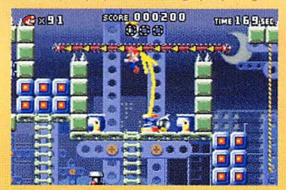


本关也绝不能马虎，下面请读者大人跟笔者一起分享本关的一些心得。

开始处等激光消失后，跳到炸弹敌人的上面，利用其为垫脚使用后空翻来到上面的平台。炸弹敌人可以不用去管，它会自己走到下面的方砖上面炸开缺口的。



利用后空翻上到有炸弹的平台后,将其中一个扔到上方的传送带上。这里动作一定要快,从引爆炸弹到炸弹出手中间不能有耽误的时间,否则炸弹敌人还没落到砖块上就先爆炸了。



这时再扔第二个炸弹已经来不及了，马上下来。在激光放射的间隙下去拿到红色礼品箱，并且利用三段跳再次跳上上面的平台。此刻左边的砖块已经被炸开一层。

再利用同样的方法再扔上传送带一个炸弹敌人，经梯子下来后。从炸开的缺口处进入。在一对交叉电网中取得黄色礼品箱。回来后踩上开关，使传送带的运行方向逆转。再次跳上平台将一个炸弹敌人扔到上面的传送带上，这次是炸右边的砖块，不过这里一共有三层。之后才是重点：



之前一直不能一次将两个炸弹敌人同时扔上传送带主要是因为两个炸弹敌人被引爆的时间相同，即使都扔上去那么也会因为时间不够而第二个无法炸到砖块。这里就需要利用到炸弹敌人当你站在它所在的洞门附近就不出来的特性，拉开两个炸弹的出现时间，也同时拉开了两者的引爆时间。这样就可以一次将两个炸弹敌人分别送上传送带。将右边剩下的两层砖块全部炸开。笔者这里选择是先不让左边的炸弹敌人出来，原因是弹簧离左边的洞口比较远，这样即使等将右边的炸弹敌人送走，它也走不到弹簧附近。因为举起它是需要跳到它的上面的，如果一旦他跟弹簧距离比较近的话就容易会被弹簧弹起，比较麻烦,耽误不必要浪费的时间。



通过绳索后取得钥匙,然后在下面的炸弹敌人达到上图的位置时直接落下,可以正好被炸弹敌人接住。跳上右边取得蓝色礼品箱后马上再跳回来,让炸弹敌人载着马里奥通过钉板。



快到达目的地时要使马里奥踩在炸弹敌人的左边边缘处，等快出钉板范围时将钥匙扔到左边的地面上，然后顺势将炸弹敌人举起，而此时马里奥也安全落地。用炸弹将最后的路障炸开。我们的EX难度最速之行也到了尾声，最后拿着钥匙冲进胜利的大门吧！



方舟	这种感觉的确不错，我可是深有体会哦！
雪人	啥时候让俺也体会一下这种感觉，T _ T 555！

ファミコンウォーズDS

FAMICOMWARS DS

《高级战争DS》系统研究+全隐藏要素揭密

高级战争DS

ファミコンウォーズDS

NDS

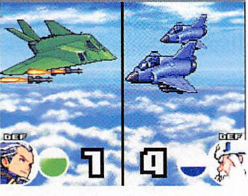
SLG	任天堂	日版
5040日元	2005.06.23	1-8人用
支持一卡多人	全年龄	对应触笔

《高级战争DS》发售已经有一段时间了，想必大家都已经通关了，但本作新加入的收集系统是一个耗时间和精力的项目，但也给了热爱本游戏的玩家一个追求完美的机会，所以为了不让大家浪费宝贵的时间，这里将所有的收集要素和隐藏要素列出，使大家可以有计划的游戏。另外，我也总结出了游戏中所经常用到的公式和一些心得，希望能对大家取得更好的成绩有所帮助。

首先说一下指挥官的气槽，因为在战斗中一旦发动技能往往会起到一发逆转的效果。所以掌握战斗中气槽如何积累是非常重要的，简单的说气槽的积累只和战斗中消耗的资金有关，只要双方的战斗单位发生交火并出现损失，即消耗了资金气槽就会增加。无论消灭敌方战斗单位，还是损失己方战斗单位气槽都会有所增长，但是受到损失时增加会略多一些，比例大约是10:6，这里，地图系武器是一个例外，无论攻击还是被攻击，只要有地图系武器参与都不会影响气槽，本作新加入的武器飞弹也属于地图系武器，所以爆发时敌方和己方所损失的资金都不会转化为气槽，不过，飞弹在遭到对空武器攻击受到损失时还是会增加气槽的，所以在安全的情况下，可以考虑先受到攻击再爆发。此外，气槽的增加是按战斗单位的HP计算的，不同的兵种伤亡对气槽的影响也不同，本作气槽和前作有很大的变化，低造价兵种所增加的气槽有了大幅度的增加，所以在所牺牲的资金上变成了低造价兵种比较合算，但仍是损失单体造价越高的兵种所产生的附加值高一些，积累技能槽也越快。其幅度和损失的HP成正比的，一个战斗单位损失1HP所增加的气槽是该单元全部10HP被消灭所增加的十分之一。

了解了气槽的积累再说一下战斗时的使用技巧，本作增加了双指挥官系统，气槽的使用也增加了合体技变为三种，这使得技能的使用有更多的战术变化。合体技虽然需要两名指挥官气槽全部加满，但却是最为合算的，不但在使用一名指挥官作战时另一名指挥官的气槽也会跟着以50%的速度增长，而且就气槽的积累难度而言，全部加满也较为合算，因为气槽中加满每颗五角星所需要消耗的资金并不相同，这和五角星的位置有关。通常气槽中的前三颗星最难加满，中间的三颗则最为容易，而后的在这二者之间。所





朱晓璐	GBA是我的最爱，但PSP可以让我不顾一切。
读者资料	男，23岁，安徽合肥市，230031

以在气槽长满三颗星后，很快就能加到六颗星，这样发动特殊技少于六颗星的指挥官组合就能很容易的发动合体技。但是在本作中，因为前面所说的低造价兵种增值，加上几种高价格新兵种的加入，所以本作气槽积累速度远远高于前作，合体技的发动频率还要高于前作的SPECIAL，所以，本作中的防守显得更为重要，不过在具体的战斗中发动技能的时机视情况而定，不能一味追求强力的合体技，还是要根据各个指挥官的特点和战况选择。另外，本作新加入的道具ストアゲージ有增加气槽积累速度的效果，增加速度约20%，对于特技比较依赖的指挥官可以考虑选用。

战斗伤害公式



作为一个战略游戏，强大的破坏力自然是玩家首先考虑到的，而且本作增加了指令塔、外挂技能和指挥官相性等因素，使我方的部队的攻击力有了显著的提高，经常有敌人不堪一击的感觉，但敌人的长处依然是以数量取胜，所以也常常有刚突破就被敌人围攻致死的情况。所以对伤害值有一个了解可以更放心大胆地进攻和做到最有效的防御，知道原始伤害值后，以其为基础再加入一些影响攻守双方的战斗因素就能算出最后的伤害值。影响战斗的因素主要有以下几种：

1、进攻单位的HP数：影响伤害值最直接的因素，和伤害值成正比。

2、地形防御指数：游戏中不同地形具有不同的防御效果，由地形的五星个数表示，共四个等级，相当于抵消一部分攻击方成员的攻击。五星数量越多防御能力越强，同时也和防守方成员数有关，防守方成员越多利用地形效果越好，公式中单位为1。

3、指挥官能力：不同的指挥官无论平时还是发动特技后都会影响兵种的作战能力，会显示在指挥官介绍中，要按变化比例加入计算。就是说当攻击力提高时就相当于增加了进攻方的成员数，防御力提高就相当于减少了进攻方的乘员数。为了简化公式，公式就不再说明发动特技、装备特技时的能力变化，均算在指挥官能力数值内。

4：相性：只在发动合体技时有所表现，发动后攻击力效果为SPECIAL时攻击力加指挥官相性值减100。

5：指令塔：每个增加10。

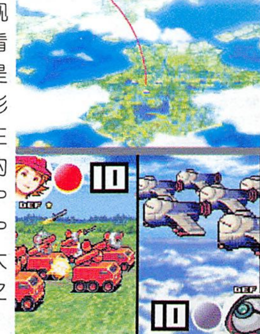
6：原始伤害值：这是计算公式的基础，因为在前期的《掌机迷》已有列表，这里就不重复了。

具体伤害公式如下：

[原始伤害值×（指挥官能力指数+指挥塔个数×10）×进攻方HP/10]%-（地形防御指数×防御方成员数×原始伤害值×指挥官能力指数）%

除了以上可计算的在攻击时固定显示的伤害值外，幸运也是影响最后攻击力的一个因素，但因为幸运是一个不断变化的数值，无法代入公式，所以在这里补充一下。

虽然名字叫做幸运值，但也有可能出现不幸的情况，这也是在战斗中最终伤害值和所显示的有所出入的原因。在本作中，所有指挥官在未使用特技时的幸运值均为±10%，并且成曲线方式不断变化，不同的指挥官的变化曲线不同，运气较好的在正区间时间长于负区间，运气不好的则相反，但都是有机会达到两个极点的。比如凯瑟琳比较容易达到正极点而明日香较容易达到负极点，不过也有很小的几率达到另一个极点，不过对一般指挥官影响不大。幸运是无视防御的伤害，看似很厉害，但是也有些因素会影响到幸运，最主要的是双方的HP，在攻击方HP远低于对手HP时，幸运几率会大幅度降低，反之会升高，所以即使



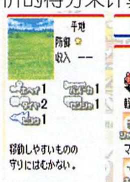
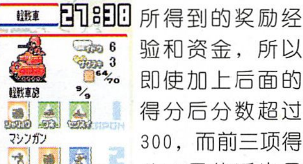
使用特技，想用一个HP1的步兵消灭巨型坦克也是不可能的。下面介绍一下发动特技时幸运有变化的指挥官。

怎么样，效果看起来很不错吧，不过不要忘了，这是幸运值，就像彩票一样。列表中的数值虽然都很高，但想要达到极点的几率也是十分微小的，正常的平均效果基本只有一半左右，想要都取得高伤害，就只能通过SL了。不过在对战时不能SL，所以往往是大喜大悲，而且这种打法显然有碍于技术的进步，所以只推荐配合SL使用，另外本作新加入了增加幸运的外挂技能，可以再带来20%的提升，对付电脑还是很好用的。

指挥官	BREAK	SPECIAL
雷切尔 ★★★★★★	+40% -10%	
凯瑟琳 ★★★★★★	+50% -10%	+90% -10%
刚 ★★★★★★	+50% -30%	+80% -30%
基波 ★★★★★★★	+50% -30%	+90% -30%

评价系统

玩家水平的证明，炫耀的基础。本作的评价依然分为三项，分别是SPEED，POWER，TECHNIQUE，每项满分为100分，最高得分300分。此外，本作的有些关卡破坏敌人地图武器或管道接口会在这三项以外得到额外的奖励分数，所以过关时的总分经常会高于300分，但是最重要的评价系统却并没变化，仍然是按3项评价的得分来计算，而奖励分数只会增加过关后所得到的奖励经验和资金，所以即使加上后面的得分后分数超过300，而前三项得分不足的话也是得不到S评价的，另外本作S级所需的分数比前作少了10分，另外也不再有全S通关的奖励，所以挑战起来还是轻松了不少的。



评价等级如下：

S级：280分以上

A级：250分以上

B级：200分以上

C级：200分以下

想取得高的评价，就一定要知道这三项所包含的内容，下面就详细说明一下，以便大家更清楚地掌握。




SPEED：100－[30×（所用天数－标准天数）/标准回合数]。每一个关卡都有其标准天数，过关时间低于标准天数就可以取得满分。

POWER：（一天内最大灭敌数/敌方总单位数）×1000。灭敌数必须是在一回合内达成（包括敌人行动时），所以即使全灭敌人，每回合消灭的敌人数量不足也会被扣分，所以在多数关卡中，常用战术就是要集中优势兵力作突击，达成任务后迅速转防守，可以说，除了必须敌全灭的关卡，多消灭敌人对我方并没有多大的好处，反而会令敌人增加气槽，做最后的垂死反击。

敌人的地图武器不算入单位内，消灭只会增加奖励分数。敌人的总单位数可以在上屏或菜单内查看，另外要注意总单位数是按过关时的情况计算，而不是击破敌人的那一回合，所以攻关前还是要对关卡有所了解，大概计算出过关时间内敌人大致的单位数，这样就可以事先知道最低的灭敌数，然后有选择的进攻。

另外，在有多指挥官的情况下，灭敌数是累计的，这与前作有了很大的变化，全线进攻使得POWER满分的取得难度要低于前作。

TECHNIQUE：120－（我方损失单位总数/我方制造总数）×100。和POWER类似，只不过是反映我方的损失情况。没有工厂的关卡我方初期单位数即为总制造数。

可以看出，我方只要不损失1/5以上的单

孟祖擎	曾经有一份烧录卡和机器在我面前，我没有去理，直到为卡口袋空空才后悔不已。
读者资料	男，13岁，新疆乌鲁木齐过境公路52号宝山苑5幢504室，830000

位，就可以取得满分，所以必要的牺牲绝对是利大于弊的，这样即可以减缓敌人的推进，使其他部队快速前进，又可以快速增加气槽，这是快速取得高评价所必须用到的技巧，而不要过于在乎损失，这样反而会延长战斗时间，增加过关的困难，影响到其他两项评价。而且受伤和合流也是不计入损失数的，所以要灵活运用这个技巧。

另外，和POWER一样，本作在多指挥官的情况下制造数和损失数也是累计的，所以像前作那种不顾其他人死活，或是靠他人的牺牲拖延时间，另一支部队长驱直入过关的战术不再可行了，所以TECHNIQUE满分的取得难度还是上升了不少的，不过这也是比较合理了，毕竟大家都是战友，谁牺牲了都不好。

电脑AI分析

正所谓知己知彼才能百战不殆，所以在战斗前准确地预测敌人的下一步行动就等于取得了战斗的主动权，所以在这里对本作的ＡＩ做一下简单的分析，讲述一下ＡＩ常见的战斗规律，虽然这样可能会破坏游戏的乐趣，但这也是增加对游戏了解的最快途径，希望能对大家攻关有所帮助，当然，这只是个人的经验，大家也可以自己来总结。

1、攻击：敌人当然会首先攻击弱势和相克兵种，并且躲避我方优势兵种，所以容易形成僵持状态，不过敌人仍然是只顾眼前利益，只要派出一个单位吸引，敌人就会放弃有利地形不顾我方的炮火勇往直前地攻过来，后果自然是被我方消灭，这也是进攻易守难攻地形的最好方法，如果有比较好的地形，完全可以不牺牲就把敌人大批防守部队吸引到我方火力范围内。另外，敌人在HP高于4时会不断地进攻，而再下降就会撤退，在我方用地图武器攻击时一定要注意不要攻得太猛，不然敌人逃跑会耽误过关时间。





2、地图武器：指敌人发射火箭和最终BOSS的SUPER特技规律，说实在的，本作的BOSS伏特依旧很无能，SUPER特技虽然很拉风，但攻击地点是电脑选择的，选择规律就是攻击我方密集区域，但是，AI会优先攻击据点中的部队，所以只要在相临的城市中放2-3个步兵，其他部队离开据点，就可以100%将攻击吸引过来，这在最后两关中可以很好的体现，发射火箭的规律和这个相同，而雷切尔的SUPER特技导弹攻击也是遵循这一规律，虽然稍强于伏特，在真人对战也明显没有欺负AI时风光。



3、占领：敌人占领的优先顺序是基地＞工厂＞城市，敌人的步兵对占领十分的执着，我们可以利用这一点，在敌人步兵占领后，尽量削减其HP，最好只剩1，这样敌人还会不断的占领下去，而我方就可以10回合内不用考虑他了，可以用来等待以后取得POWER满分时使用，在地形险要的地方还可以当做凹点来进行防御。这在初期抢占城市时非常试用，可以为我方步兵赢得好充裕的时间。另外，敌人的其他部队也有抢占据点的特点，优先顺序是工厂＞基地＞城市，所以不要只注意步兵，也千万不要把没有防御的工厂暴露在敌人高机动部队前面。

4、特技：敌人发动特技的规律比较简单，只要气槽超过BREAK一个五角星时就会放弃发动BREAK直到气槽加满才发动SUPER，双人时相同，一人气槽全满后另一人气槽只要超过BREAK，一个五角星，两人就会等到全满才放合体技。这个规律看似简单，其实是最重要的，因为在没有准备的情况下敌人发动特技，轻则影响评价，重则损失惨重，如果是合体技更是可能被敌人翻盘。而且本作气槽增加的速度比较快，HARD模式下有些关卡敌人一定会使用合体技，所以对敌人气槽的控制更加重要。在敌人气槽接近BREAK时就可以停止进攻，待下

张岚	天是蓝的，生活是美好的，但没有PG的日子是无比痛苦的。
读者资料	男，18岁，河北承德市平泉一中高三7班，067500



一回合发动攻击使敌人的气槽超过BREAK一个五角星，类似的在敌人气槽全满之前也要停止攻击，等待发动最后的总攻尽量多的消灭敌人，这样就可以把敌人的伤害降到最低。

可以看出，本作中敌人的AI是比较固化的，玩过前作的玩家也会发现，AI系统完全是延续前代，而并没有因为游戏平台的变化而有一个显著的提高，其实再老资格一些的玩家还会发现其实这些战术在GB时代就已经定型了，可谓万年不变了。也希望任天堂在下作对AI方面有些改变。

战斗记录部分

本作新增加的系统，虽然只是一个很简单战斗记录系统，但任天堂很聪明（无耻？）地把它改成了收集模式，并且显示到了主菜单上方的显著位置，使你开机必须看到它，对于追求完美的人绝对是一种挑衅，不过通过正常游戏方式是很难全部收集的，以下就介绍全部勋章的取得方法，不过看过以后是会激起你的斗志还是会令你丧失信心就难说了。

介绍：总共有100个项目，每项按等级提升有可以取得3枚勋章，总共可以取得300枚，主菜单上方显示的是总体情况，详细情况在战斗记录（ヒストリー）中查看。具体项目见下面的解释说明。

综合部分(共43项)：都是比较基础的东西，但绝对不要以为这样收集起来就会简单，要全收集最基本也要通关6次，不过通关6次以后，估计其他的项目也就差不多了。不过还有各种低评价的取得对各位能取得全S的玩家心理又是一种打击，最恶劣的就是失败次数了，连这个也有勋章。以下按菜单中顺序排列。

条件	1枚	2枚	3枚
游戏时间	10-20小时	20-50小时	50小时以上
总回合数	500回合	1000回合	3000回合
获得奖励点数总计	10000点	20000点	50000点
战役模式通关次数	1次	2次	3次
HARD模式通关次数	1次	2次	3次
资金挑战模式（マネー）通关次数	1次	3次	6次
回合挑战模式（ターン）通关次数	1次	3次	6次
时间挑战模式（タイム）通关次数	1次	3次	6次
资金挑战模式（マネー）总过关次数	30关	60关	150关
回合挑战模式（ターン）总过关次数	30关	60关	150关
时间挑战模式（タイム）总过关次数	30关	60关	150关
S评价取得次数	50次	100次	300次
A评价取得次数	40次	80次	200次
B评价取得次数	10次	20次	50次
C评价取得次数	5次	10次	30次
占领敌司令部过关次数	30次	60次	150次
全灭敌人关关次数	30次	60次	150次
战斗失败次数	10次	20次	50次
所有指挥官总等级数	50级	100级	500级
使用资金总计	50000G	100000G	500000G
损失资金总计	50000G	100000G	500000G
破坏技（ブレイク）使用次数	50次	100次	250次
特殊技（Sブレイク）使用次数	40次	80次	200次
合体技(タッグブレイク)使用次数	30次	60次	150次
指挥官替换次数	50次	100次	200次
直接攻击次数	1500次	3000次	7000次
间接攻击次数	500次	1000次	2000次
火箭发射基地使用次数	50次	100次	300次
据点占领次数	500次	1000次	3000次
传送（送った）次数	30次	60次	150次
补给·补充·修理次数	30次	60次	150次
合流次数	30次	60次	150次
搭载次数	30次	60次	150次
降车次数	30次	60次	150次
处分次数	30次	60次	150次
遭遇次数	10次	20次	50次
部队攻击总次数	5000次	10000次	25000次
部队移动总步数	10000步	20000步	5000步

战斗模式（ノーマル）通关次数	1次	3次	6次
战斗模式（ハード）通关次数	1次	2次	3次
战斗模式（ルナティック）通关次数	1次	2次	3次
战斗模式敌方单位总破坏数	300单位	600单位	1200单位
战斗模式败北次数	10次	20次	50次



生产部分（共25项）：没有什么可介绍的，各种战斗模式中的生产单位总数，不过有些不实用的兵种要求实在是太高了，不特意生产很难满足条件。还是在资金充足的关卡使用伊万加降价特技压制敌人后不停的制造吧。

破坏部分（共25项）：和制造部分一样，计算击破敌人单位的总数，可是收集难度还要高很多，因为敌人制造什么并不归我方控制，还是在挑战模式中找对应关卡慢慢来吧。

生产部队名称	1枚	2枚	3枚
步 兵	150人	300人	700人
反坦克步兵	100人	200人	500人
侦察车	50辆	100辆	300辆
防空车	50辆	100辆	300辆
轻坦克	50辆	100辆	300辆
重坦克	30辆	60辆	150辆
新型坦克	30辆	60辆	150辆
巨型坦克	10辆	20辆	50辆
自行炮	50台	100台	300台
火箭炮	30辆	60辆	150辆
防空导弹车	30辆	60辆	150辆
管道炮	30座	60座	150座
装甲运输车	50辆	100辆	300辆
战斗机	30架	60架	150架
爆击机	30架	60架	150架
隐形战机	10架	20架	50架
巡航导弹	10枚	20枚	50枚
战斗直升机	50架	100架	300架
运输直升机	30架	60架	150架
战舰	10艘	20艘	50艘
航空母舰	10艘	20艘	50艘
护卫舰	30艘	60艘	150艘
潜水艇	30艘	60艘	150艘
登陆艇	10艘	20艘	50艘
修理运输艇	30艘	60艘	150艘

摧毁部队名称	1枚	2枚	3枚
步 兵	150人	300人	700人
反坦克步兵	100人	200人	500人
侦察车	50辆	100辆	300辆
防空车	50辆	100辆	300辆
轻坦克	50辆	100辆	300辆
重坦克	30辆	60辆	150辆
新型坦克	30辆	60辆	150辆
巨型坦克	10辆	20辆	50辆
自行炮	50台	100台	300台
火箭炮	30辆	60辆	150辆
防空导弹车	30辆	60辆	150辆
管道炮	30座	60座	150座
装甲运输车	50辆	100辆	300辆
战斗机	30架	60架	150架
爆击机	30架	60架	150架
隐形战机	10架	20架	50架
巡航导弹	10枚	20枚	50枚
战斗直升机	50架	100架	300架
运输直升机	30架	60架	150架
战舰	10艘	20艘	50艘
航空母舰	10艘	20艘	50艘
护卫舰	30艘	60艘	150艘
潜水艇	30艘	60艘	150艘
登陆艇	10艘	20艘	50艘
修理运输艇	30艘	60艘	150艘

兵器部分（共7项）：这部分的收集比较特殊，有些只在剧情模式和挑战模式中出现。其中炮台、海利姆和管道接口都可以在挑战模式中找到相应的关卡，反复挑战就可以收集到，巨型黑水晶比较麻烦，因为是黑洞的看家东西，所以只在战役模式中出现。



条件	1枚	2枚	3枚
巨型炮台摧毁数	5门	10门	30门
巨型黑水晶破坏数	2个	5个	10个
小型炮台摧毁数	20门	40门	100门
黑水晶破坏数	10个	20个	50个
管道接口破坏数	20个	40个	100个
地狱利乌姆击破数	50只	100只	200只
遭到炮台、水晶攻击次数	50次	100次	200次

以上就是所有勋章的取得方法，任天堂的阴险用心可谓暴露无遗，虽然在游戏发售之前就得知有这一系统，但当时认为勋章是靠挑战各种项目来取得的，比如取得S评价，特定情况下胜利等，就像GBA的《特鲁尼克3》的收集模式就很有创意，可这次一向创意优先的任天堂却采用了最没有创意但最直接的方式，想收集，那就不停地玩下去吧。至于额外的奖励，在取得一定数量的勋章后，会取得一座奖杯，根据取得勋章的数量，一共可以获得5座奖杯，不过奖杯只是看看而已，没有实际作用，而大家最想知道的就是取得全部勋章后所获得的奖励吧，还是看后面商店中最后出售的物品吧。

商店购物指南

指挥官(共13人)

莎夏（サーシャ）、彼德曼（ビットマン）、光藏（コウゾウ），入手条件：第22关黑水晶（ブラッククリスタル）过关。价格600P。

凯瑟琳（キャサリン）、哈奇（ハチ），入手条件：战役模式通关。价格2000P。

刚（コング）、凯特（キャット）、斯内克（スネーク）、霍克（ホーク），入手条件：战役模式通关。价格1000P。



基波(ジーポ)，入手条件：战役模式通关。价格3000P。

恰卡（チャッカ），战役模式通关。价格3500P。

坎德尔（キャンドル），入手条件：战役模式通关。价格4000P。

伏特（ヘルボルト），入手条件：HARD模式通关。价格5000P。

战斗地图(共45张)

地图购买后可以直接使用，其中大多数都可以直接在商店中购买，其中只有四张2P地图需要与GBA《高级战争1+2》连动时才能购买。



地图名称：ハチランド、キャサリンランド、ボウズランド、キャットランド。

出现条件：与GBA《高级大战争1+2》连动。

各种模式&其他

ヘルリウム：可以在战斗中使用地狱利乌姆。出现条件：第22关黑水晶[ブラッククリスタル]过关，价格1000P。



ハードキャンペーン：HARD模式。出现条件：战役模式通关，价格1000P。

サウンドルーム：Sound Room模式。出现条件：战役模式通关，价格200P。

ギャラリー：Gallary模式。出现条件：同上。

マネーチャンピオン：资金挑战生存模式。出现条件：资金挑战模式（マネー）通关，价格1000P。

ターンチャンピオン：回合挑战生存模式。出现条件：回合挑战模式（ターン）通关，价格1000P。

タイムチャンピオン：时间挑战生存模式。出

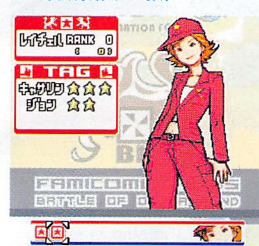
张磊 拥有游戏的日子总是充满激情！
读者资料 男，22岁，天津河西区纪庄子道4号天城酒家，300381

现条件：时间挑战模式（タイム）通关，价格1000P。

ハードコンバット＆ナティック：HARD战斗模式和死亡模式。出现条件：战斗模式通关，价格1000P。

ウォーズ1壁纸、ウォーズ2壁纸：WARS1、2的壁纸。出现条件：与GBA《高级大战争1+2》联动。

壁纸收集(共31张)



壁纸就是主菜单的背景图，初期只有一种，在达到一定条件后即可以获得其他壁纸并在设置模式中变更，但获得条件比较麻烦，每通关一次最多只能获得3张，所以想要全部收集需要通关很多次，其实也是有一种简易一些的取得方式，但是这种方法的准备工作也是比较复杂的，首先除去最后一关，计算出总的出击次数，然后用所有未取得壁纸的指挥官均分这些出击次数，争取在到达最后一关时这些指挥官的出击次数相同，然后通过最后一关，看过结局存档后换不同的组合再重新挑战最后一关，这样就会得到不同的壁纸了，这种方法推荐在可以自选指挥官的HARD模式使用，理论上可以一次取得所有壁纸，不过说起来容易，前提至少要对HARD模式游刃有余，加之想要完全平均也不太现实，实现起来还是有一定难度的，不过一次取得5–6张还算是比较容易，有耐心的玩家可以试试看。不过最后一种壁纸取得就没有捷径了，努力的收集吧，但大家要注意，这也是取得全部300枚勋章后可以获得的唯一奖励，想必这又给想收集全勋章的玩家一个不小的打击。

图片收集（共41张）

普通模式通关一次后购买Gallary模式。就可以取得39张，其中39、40比较特别，通关一次只能取得其中一张，取得条件是在通关后伏特向你提问是否破坏生命装置时做出回答，选YES得到39，选NO得到40，但不过无论选哪个，结局都是一样的（没创意）。所以要通关两次才全部取得，其实也是有办法提前取得的，在通关前的最后一个回合存档，看完结局后存在其他档，然后读取这个存档过关后选其他回答，再看一遍结局画面就可以获得。即相当于通关了两次，可惜的是收集中的通关次数不会变化。41号为HARD模式通关时取得。



自定义颜色(共26种)

名字	价格	出现条件
レイチェル	150P	第九关[负けられない战い]过关
リョウ		最初就有
マックス		第九关[负けられない战い]过关
ドミノ		最初就有
キャサリン	200P	在商店购买到指挥官以后
ハチ		
ホイップ	150P	最初就有
ビリー		
イワン		第九关[负けられない战い]过关
サーシャ		在商店购买到指挥官以后
イーグル		最初就有
モップ		
ハンナ		
ビットマン		在商店购买到指挥官以后
キクチヨ		最初就有
アスカ		
ヤマモト		
コウゾウ		在商店购买到指挥官以后
コング	200P	
キャット		
スネーク		
ホーク		
ジーボ	300P	
チャッカ		
キャンドル		
ヘルボルト		

文/业余杀手 责编/翔武



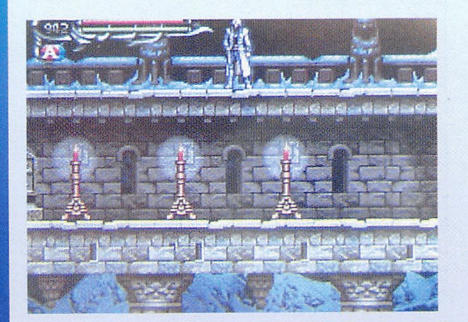


游戏发售不到一个月，系列著名的出城法便被发掘出来了，随之各种研究便以摧枯拉朽之势几近终结——简单，强横，此次出城的全部特点。笔者由于时间紧张，无法给出一些可以暂时被称为极限的数据，所以这篇研究以谈论方法为主，其中不乏有趣却未被完全发掘的东西……言归正传。

出城相关方法

1. 红魂吸血（No.86 サキュバス）过程中发动武器必杀后，会出现全身发红短暂无敌的效果。在红魂效果消失之前再用瞬移，当红魂效果消失时苍真就会在瞬移的所到位置而不在原地。根据此原理得出的最好办法：吸血后发瞬移必杀（存在于宝石剑等武器上），苍真到墙内换其它红魂，主动取消红魂效果。

2. 寻找如黑の礼拜堂室外回廊般较薄的天顶。变蝙蝠向上紧贴，然后变身换No.65 メディウサヘッド（空中悬停），发动后会发现Soma的残影留在了天顶之外。此时用No.107 パペットマスター，投掷的人偶的竟然是残影，也就扔到了天顶之外，短暂下落后Soma便被换到了城外。



3. 出城后探索光点会被动地向上飘移（此时变蝙蝠可以停止，无法水平和向下移动，用滑铲的组合键可以跳到临近的纵列）。而回城法只有两种，其一是使用菜单里的Sleep选项中断再开，其二是在某些位置光点使用滑铲的组合按键。

4. 出城后Sleep回来，有时探索光点在地图上经过固定次数的纵向移动后会自动停下，并且可以在墙壁内自由移动的，此时可以试试能不能跳跃（固定场景会有反应的），如果可以就想办法回到这个固定场景，有时就可以回城了。

战魂与能力值的破限

出城后随着光点的移动，Soma会获得各种魂（在深渊还会出现装备和道具），此时如果魂已达到上限，就有可能突破上限，同时突破魂的最高等级。破限的战魂通常会提升相应数值，有些还会出现开发中被弃用的效果，下面是部分已知破限特别效果。

No.4 スケルトン Lv5 投掷头骨
No.10 スピンデビル-Lv7 半屏的恐怖龙卷
No.14 ボンバーアーマ Lv4 着火的咖喱饭
No.43 ブエル Lv6 变成12道火焰
No.60 チュパカブラ Lv10 超长的舌头
No.87 リッパー Lv5 光柱飞刀

不仅是战魂，Soma自身的数值也能随出城

张驰 游戏只是生活中的一小部分，充实自己才是最重要的。
读者资料 男，20岁，福建省福清市安定里13号，350300

而突破。已有将STR刷至1000以上的记录，其结果是一剑秒杀Boss Rush里的死神，之前的Boss就更不必说了，对于崇尚无敌的玩家，这可能是个令人欣喜若狂的消息，但即使这般对Boss Rush数据上的极限，仍无太大意义，继续往下看。

Julius三人小队的能力和武器

1.三人小队的能力其实就是一些红魂。首先来到时计塔的传送点和Save点，在传送点内向左走上几步（传送点出城不同予普通出城，会被动上升，而是处于可操作的状态，当然实际上看不到Soma在画面里），就能获得Alucard的蝙蝠变身和J的十字架（以魂的形式存在，有名称有说明），之后不要往下走了，否则Sleep也回不去！接着从Save点出去后，刷起始位置，获得圣水和洋子的一魔法，刷临近的一列，获得洋子的魔法2和J的大十字；最后来到罪人之塔的Save点，出城获得洋子的圣魔法和Alucard的喷火。至于J的斧头……在下尚未发现，更未能找到轻松获取的路径。

2. 从深渊的Save点出去可以刷到三人小队的武器（当然可装备并正常使用）。Alucard之剑和洋子的素手在右起的倒数第二列，J的圣鞭则在左一列（需要一定的运气）。

苍真的2周目最速通关

Alucard的变身技能是最速通关的前提。此技能是红魂，且在二周目不会被消失，等于Soma初始就拥有了蝙蝠变身。

通关路线非常明了：装好混沌戒指，用突进魂赶路，黄魂带上经验值UP。到吊桥城门时变蝙蝠飞过去，注意不要踩到机关。经过妖魔迎接宾馆到狂乱的花园，用出城法进带封印的房间（如何进入？在门前的斜坡位置就可以了），记得装上白马神社的护身符。识破Boss的诡计后，继续去深渊，到这里就要灵活运用伤害无硬直和出城法了，实在是艰辛的旅程，会消耗很多HP药。最终Boss的第一形态用地狱断头台切，很快就切坏了。第二形态地狱断头台和圣光配合使用（后者是为了扫除那些漂浮物），虽然Boss怕圣属性，但也不必去考虑三人小队那些消耗不菲作用甚微的圣攻击。最后大概10分左右就通关了，这时间让人想起晓月最速的某个阶段，但笔者希望到此为止，因为实在是缺乏技术含量的举动……如果之前周目破除了INT提升魂的限制，以及在深渊打出黑豹还能再快若干分钟，因人而异。

出城Boss Rush

出城Boss Rush的全部秘密，就是利用吸血红魂穿墙出城。所有房间都可以用出城跳过，包括巴洛尔。

需要注意的是以下两点。

1.出城要靠近墙壁，因为会影响到达下一个房间的状态，不成功时的状态是房间的门正关上，Soma被短暂强制动作，反之会出现在离门较远的地方，不受强制影响。

2.利用好受伤无硬直的魂，因为有多次要出现在房间中部，与Boss重合。

如此打到30秒以下是非常容易的……已知的极限向记录是23秒3。

如果想向还未了解出城的玩家炫耀成绩或者只是为了拿到BOSSRUSH中的道具，这种打法自然非常理想，如果是为了挑战就不要抱这种想法了。毫无疑问，这已经根本不能算是BR，破坏了游戏的本意。出城的Bug已经过于强横，但却没有什么技术含量，反而像一种尚未扩散的黑暗原力。笔者在这里劝大家不要因破限和出城而放弃正常的BOSSRUSH，毕竟这才是最体现技术的。

最高完成度

出城后最先察觉的收获，恐怕就是最高完成度了。笔者根据下面的守则轻松突破了240%，对于此项极限有兴趣的朋友不妨参考一下。

1.每个纵列要多挖几次，有时挖到完成度的间隔可能超过刷4次之多，而且有时挖过的纵列在不同出城点还能再获得完成度。

2.用滑铲能跳到右边一格的一列，但如果在临近一格挖完Sleep不能回城，就不要接着试下去了。

3.传送点出城与普通出城不大相同，Soma实际上还处在正常状态，这时就要主动移动探索，而地图内部的结构与看起来又不大一样，因此传送点的探索有一定难度。

文/NW恶魔城专区 水神修 责编/翔武

秘技侦探团

欢迎大家把秘技发给我们：方法一、请直接写于每期的回函卡“你想说的话”中寄给我们；方法二、写于给我们的来信中，注明“秘技侦探团”（地址：北京安外邮局75号信箱 掌机迷收 邮编：100011）；方法三、发邮件至pg@vgame.cn，邮件标题统一为“秘技侦探团”。最后请特别注明所投秘技的游戏名称！

责编/天意





游戏中部分密码：

制服版银太（对战、迷宫模式中使用可能）	UTFQDH1H
最终BOSS击破	SNOWPRINCESS
水之护石CL1	TMLQSHY2
火之护石 CL1	XPNT1165
叶之护石CL1	L4K6S048
风之护石CL1	C7PEEWW9
土之护石CL1	20WOMJ2B
雷之护石CL1	GXBWHMQN
冻结石CL1	I8SN2OOO
倒数石CL1	ZMQV2O89
寒冰石CL1	TXYEEOUT
火炎石CL1	0R21QALI
植物石CL1	U6HA3ETA
风暴石CL1	H4IT33FQ
大地石CL1	WLAPIRS8
闪电石CL1	VI6Z5STH
装甲石CL1	5LYNEWAT
治愈天使石CL1	JB8VOTP8
能量石CL1	7JRT5SOH
短剑石	4RA0EZ02
水刃石	60UB7B8K
火刃石	E1BTCIKW
叶刃石	T4UX88WK
风刃石	C81LKX0O
土刃石	056NGINH
电刃石	H8W876RQ
电能石CL1	T521YHG1
水能石 CL1	53R07VU4
火能石 CL1	R0ZDKOUY
叶能石 CL1	5M25CCRU
风能石 CL1	N54UM1JV
土能石 CL1	OP5JBHSQ
石像鬼 CL4	4WN3XZGO
石像鬼 CL5	7F9014CO
匕首ARM	KCVNG8PQ
铁锤ARM	FXD2YAAF
大百宝	FIMUKOM8
石像鬼SP	EKAMRDZ4
十三图腾链SP	P466UM1T
环形双剑	3AG0JELZ

变化的宝箱

先在故事模式中将道具数量买到上限，再进入迷宫模式。在这种状态下调查宝箱，如果发现是道具，就会因为没地方放而无法打开。再调查一次宝箱，里面就有可能会变成ARM。

最后的BOSS

通过“练武之门”40F就会出现“最后之门”。在“迷宫模式”中战胜“最后之门”的BOSS“幻影”，之后就可以在“对战模式”和“迷宫模式”中使用“幻影”了。

隐藏的ARM

当游戏进行到一定程度后，用银太或多洛茜和“亲子岩”对话，就可以获得隐藏的ARM。银太会获得“机枪百宝（ガトリングバッボ）”，多洛茜会获得“拉链（ジッパー）”。之后用多洛茜再进行一次对话，能够获得“酒杯（レインドック）”。用杰克和杰克的妈妈对话，第一次可以获得“大王花（ラフレシア）”，第二次可以获得“金CL3（ジンCL3）”。



增加经验值和钱的方法：

在火之国国境向“木叶之隐”的方向走，在

表示PSP秘技 表示NDS秘技 表示WS/WSC秘技 表示GB/GBC/GBA秘技
标题栏分别表示机种，游戏名称，游戏类型。

第一个木叶标志附近遇到使用忍笛的“岩がま小僧”和“にんこ”的组合，此时先打倒“にんこ”，然后等待“岩がま小僧”使用降灵之术，“にんこ”就会再度出现。如此反复，可以得到大量经验值和钱。



PSP 天地之门 A·RPG

浮空：

在可以落下的场所旁，向着下落点奔跑，在跑到崖边即将落下时按住□键开始蓄气，如果成功，就会看到主角向前滑出少许，浮在本来应该落下去的位置，并做出蓄气的动作。此时松开□键，主角就会正常落下。

金手指



GBA 超级机器人大战J S·RPG



全技能芯片最大

02029787	63	00000029	01

机师修改：下1人+20(h)

第1人EXP49000(Lv99)		第1人气力150	
02028616	BF68	02028623	96
残余SP		**第1人BP点数255**	
02028618	03E7	42028625	FF
第1人击坠数999			
0202861A	03E7		

第1人全养成点最大255

02028626	FF	02028627	FF
02028628	FF	02028629	FF
0202862A	FF	0202862B	FF

回合数最小

02029760	00

精神指令全开

02033930	FF

战后EXP最大

020361D4	98967F

小游戏全开

420297F4	01	00000033	01

关卡选择

第1话 降ってきた「灾厄」?
02029776:0
第2话 目的地、火星!
02029776:1
第1话 ナデシコ发进
02029776:2
第2话 VS地球联合军
02029776:3
第3话 彼の名はエイジ
02029776:4
第4话 さよならの赤い星
02029776:5
第5话 变转する运命
02029776:6
第6话 崩坏の大地 前编
02029776:7
第7话崩坏の大地 后编
02029776:8
第8话 敌军の歌姬 前编
02029776:9
第9话 敌军の歌姬 后编
02029776:A
第10话 暗の胎动
02029776:B
第11话 砂漠の虎
02029776:C
第12话 燃える砂尘の中で
02029776:D
第13话 深海を发して
02029776:E
第14话 苍き流星となつて
02029776:F
第15话 それぞれの想、それぞれの决意
02029776:10
第11话 敌の新型兵器を叩け!
02029776:11
第12话 兜甲儿、死す!?
02029776:12
第13话 2体の魔神
02029776:13

下一关数值+1h

金手指使用方法：首先在VBA里选择Cheats——Cheats list——Code,然后在Code处输入金手指码，如果为便于记忆金手指码用途可以在Description处填写其功能；而对于4开头的压缩型金手指码请输入CodeBreaker处。

软硬兵团速报
CYBERWARE EXPRESS

软件 Software PSP游戏破解再爆新料 umd emulator 0.8发布

9月模拟界著名的Humma Kavula发布了emulator 0.8版，实际上它就是PSP Fastloader的最新版本，支持1.50版的PSP。让我们看看它有什么更新吧。

- **可以在主菜单玩PSP ISO游戏。**
- **全UMD格式支持，包括游戏、电影、音乐。**
- **屏蔽菜单下的升级检测。**
- **可以为游戏建立小图标。**
- **CPU SPEED HACK支持，但仅限于ISO。**
- **支持游戏中休眠模式。**
- **只需要按SELECT就可以重新启动游戏。**
- **按START可以重新启动模拟器。**

使用方法：把iso文件复制到msd：/umdemulator/iso下，然后运行eboot后选择iso文件，这时会自动退到psp主菜单，在主菜单下会多出了umd的图标，直接点击进入就行了，实际效果和直接玩正版盘一样了。不过目前还是不能支持1.50版以上的PSP系统。

软件 Software UMD Emulator 0.8+DEV HOOK2.1实现全免引导

再续报道，UMD Emulator 0.8配合DEV HOOK2.1使用，基本上所有的游戏都能免引导了！有网友测试了《极品飞车》、《fifa》、和《恶魔战士》，这几个原来DEVHOOK无法运行的游戏，现在都可以玩了。

方法就是根目录下的ISO文件夹下随便放个ISO，在UMDEMULATOR文件下的iso文件夹下放入你想玩的ISO。运行UMD Emulator 0.8，选择你想玩的游戏ISO。再运行DEVHOOK，star根目录下的ISO文件夹下iso,但是实际上运行的是你用UMD Emulator 0.8选择游戏。遗憾的是目前它们依旧不支持更高版本的PSP系统。

硬件 Hardware PSP记忆棒转接工具面世

9月6日Neoflash的Dr.Neo发布了一个即将面世的PSP Neo记忆棒转接器。规格如下：

NEO-MS 转接器规格：

1.支持SD/MMC/CF，最高达32GB。

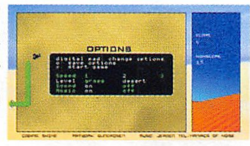
2.通过PSP连接到PC读/写文件，无需额外的USB读卡器。

3.支持所有MP3/MP4文件,支持所有模拟器程序。



软件 Software LUA版贪吃蛇再现PSP

Shine在gandalf the grey的帮助下更新了他的PSP上的贪吃蛇游戏。此游戏有着更精美的背景，可以进行各种设置。



软件 Software WINDOWS经典游戏扫雷登陆PSP

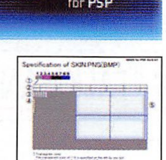
JEK发布了新版的PSP自制小程序，扫雷1.1版。这次的更新修正了一些小bug，现在几乎和PC机上的扫雷一样了。



董海蓉 游戏是美好的回忆，无论谁都曾怀有真挚的情怀。
读者资料 女，21岁，学生，宁夏银川市中山北街德胜一村11#1单元302室，750001

软件 Software PSP用MD模拟器再次更新

9月4日，Syn-z发布了新版的世嘉Genesis/MD模拟器v0.93版，以下是这次的更新内容：



●菜单界面修正（支持皮肤、颜色指定等）。

●电池信息、剩余时间显示。

●L/R键可以分别地按下了。

●速度调整功能加强。

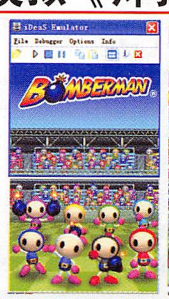
新版还可以自定义皮肤。不过MD模拟器还是有些许BUG，期待作者继续更新模拟器。使之支持更多的MD老游戏。并支持修改。

软件 Software DOS版经典《仙剑奇侠传》降临PSP

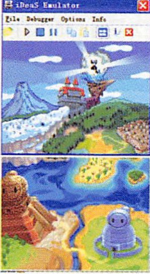
根据PC上有专用的“虚拟系统”（就是在原来的系统上通过软件实现多一个PC系统，而虚拟系统跟原系统并不相互影响，也没有联系），PSP也同样能实现。国外编程达人率先在PSP上实现了这套专用的“虚拟系统”，据表示目前这套系统能顺利虚拟运行基于Windows95、Linux和DOS系统，由于目前PSP专用键盘还没有正式发售，所以DOS系统形同虚设；而Windows95系统能顺利运行，而且还能执行系统内自带的程序。而一些编程达人也根据这些平台将当年DOS版的《仙剑奇侠传》破解到了PSP上，虽然现在破解的进度还不是太快，但是还是值得玩家期待的。通过目前的破解活动PSP的PDA功能将得到进一步提升。

软件 Software ideas模拟《炸弹人DS》测试报告

经测试，最新发布的ideas可以初步模拟《炸弹人DS》，但由于不支持触摸屏，所以进入1-1关时会卡住，不过这个模拟器很有前途，期待它的新版能够解决这个问题。目前测试支持的依然是CLEAN ROM。









软件 Software 第一款NDS汉化游戏《直感一笔》由施苛昱发布

GBA上第一款汉化恶魔城《晓月》的生父shikeyu再度出山，宣告NDS首款汉化游戏《直感一笔》接近完美汉化！

虽然神游已经发布了IDS版《直感一笔》，但是shikeyu是在美版基础上综合中文版汉化而成，所以普通的NDS可以正常运行，当然，首先你得有一张烧录卡！

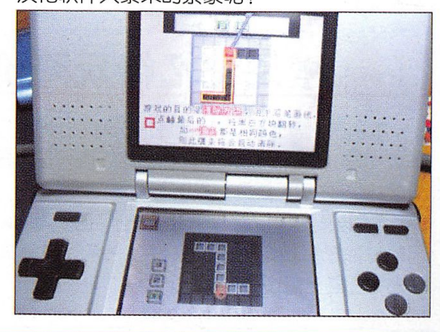
1、用GBALINK测试，没有任何问题，运行正常！

2、字体看上去相当舒服，跟IDS版无异。

3、目前暂时还有少些BUG，据shikeyu说是ROM问题，修改不太方便，但是以后会找到办法的。

4、据说SC卡可以直接转换IDS版本的《直感一笔》。

这个游戏也许在某些人眼里看来并不好玩，而且已经有了IDS版，为什么还要进行汉化呢？它被汉化的意义是重大的，至少，真正意义的汉化NDS游戏已经出现，既然有了第一款，那么其后是不是将会出现更多的汉化NDS游戏呢，比如说《苍月的十字架》汉化版。会否出现GBA汉化软件大繁荣的景象呢？



刘德忠	以前的我因感动而玩着游戏，现在的我却因心情而玩，有了一定的变化。
读者资料	男，18岁，天津大港区官港街建工里26-1-2，300274

软件 Software iPod上的GB模拟器iBoy发布

iPod上的GAMEBOY模拟器iBoy发布v0.02版，各位有苹果iPod MP3播放机的玩家，又有新用处了，可以玩黑白的GB游戏了！有兴趣的可以去官网下载：http://sourceforge.net/projects/iboy/。苹果iPod其实也是具备初步PDA功能的一款机器啊。

软件 Software PSP上NGP模拟器ngPsp v1.3.1发布

近日PSP上Neo Geo Pocket & Neo Geo Pocket Color 手掌机模拟器ngPsp v1.3.1发布，各位想在PSP上玩SNK的一些掌机游戏的话快试试吧，但是据测试此版本玩《Samurai Shodown 2》和《Last blade》还有一些小问题！继续期待作者的完美版本。

硬件 Hardware SCEJ发布PSP用联机翻译软件"TALKMAN"USB麦克风驱动对应

SCEJ最近发布一款PSP用外设，可以将多国语言进行翻译转换，目前的USB麦克风驱动可以辨析日语、英语、汉语、韩语。外设的官方编号为"PSP-240"，周波数特性为100Hz~10KHz。外形尺寸长宽高为50x10x10，重量约6克。将在11月17日以6090日元的价格发售。

另外根据在TGS上的展示此软件还将附送一套名字叫《乌鸦》的游戏。



硬件 Hardware PSP动画音乐UMD公布

9月14日SONY MUSIC将发售一款音乐UMD。收录了最热门的动画音乐，但是只能在2.0版PSP上运行。目前已经公布收录的动画音乐有：

- ◆韦驮天翔
- ◆天使心
- ◆机动战士ガンダムSEED DESTINY
- ◆ギャラリ　フェイク
- ◆CLUSTER EDGE
- ◆剧场版 NARUTO-ナルト-大激突！幻の地底遗迹だってばよ
- ◆剧场版 钢の炼金术师-シャンバラを征く者-
- ◆ケロロ军曹
- ◆交响诗篇エウレカセブン
- ◆地狱少女
- ◆NARUTO-ナルト-
- ◆ハチミツとクローバー
- ◆Paradise kiss
- ◆BLOOD+
- ◆BLEACH
- ◆焼きたて！！ジャぱん



硬件 Hardware 索尼记忆棒玩降价 海外周边也"开打"？

本刊讯，索尼公司于8月底放出消息，索尼自己生产的PRO DUO 1GB MSX-M1GS记忆棒价格下降，日本国内的零售价从原来的12800日元降为11800日元。

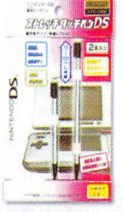
索尼公司的网站于8月29日放出了这一消息。这次索尼的1G记忆棒除了降价之外，还实行了一系列优惠措施，包括返券10%和邮购免邮资等。



赵鑫	亏本买了iDS，不过我不后悔，支持行货，神游加油！
读者资料	男，15岁，学生，北京市朝阳区芍药居北里110楼1911号，100029

硬件 Hardware NDS两款新周边发布

日本モリガング公司将发售两款NDS外设。



NDS可伸缩式触笔，伸长时长度为105mm，缩小时则可以正好收纳到NDS本体内。笔的外壳采用金属材料，一套两枝装。售价735日元。

NDS用双层收纳包，采用防静电材料制造，内层采用三层构造，可以放心地防护NDS，背面的口袋可以收纳4枚GBA卡带，甚至可以将AC充电器收入其中。蓝、黑两种颜色同时发售。售价1260日元。



软件 Software VBA smooth v6.2 简体中文语言文件发布

VBA smooth v6.2 是suanyuan做的一个VBA的非官方优化版。特有的“smooth-60fps”功能，可以让VBA运行起来更平滑更流畅。又支持了Kega的插件系统，可以使用Kega的过滤插件。是最好用的VBA模拟器，所以强烈推荐。

这里只提供简体中文语言文件，原程序请到下面VBA smooth的主页下载：http://vbasmooth.emulation64.com/

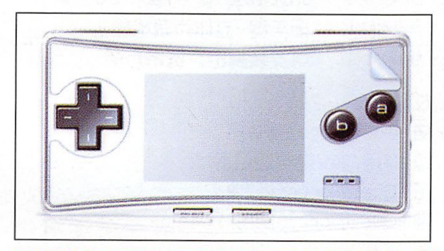
简体中文语言文件下载后解压放到模拟器目录，在模拟器语言选择里选系统就可以用了。

硬件 Hardware GBM专用屏幕保护贴膜

随着GBM的发售，各种周边也随之而来，早在9月13日CYBER公司就发售了一款GBM专用保护贴膜。考虑到GBM的可置换外壳采用了三枚一组。GBM本体被污染或者贴时有气泡都可以撕下反复多次粘贴。

硬件 Hardware HORI发售GBM和PLAY-YAN合用收纳包以及屏幕保护贴

著名游戏周边公司宣布将在9月中旬发售两款GBM专用外设：收纳包以及贴膜。售价分别是609日元和525日元。收纳包分为白、黑、青三种颜色，可同时将PLYA-YAN和SD卡带以及GBM一次性收入。保护贴膜将有效地防止光反射。并不妨碍GBM的按键。





硬件 Hardware GBM三款新外设发布

著名的周边机器商メーカーのモリガング将于9月13日发售对应GBM的三款周边。

GBM专用手带或项带，与GBM连接后可以方便地将GBM挂在脖子上或戴在手上。带子总重量才不到7克，完全没有人身危险，价格预定1050日元。

高性能GBM专用屏幕贴膜，可以完美地附着在GBM的曲面屏幕上，优秀的透光性。发售价格315日元。

五彩GBM收纳包，只能将GBM本体收入，有绿、黑、迷彩、红四种颜色可以选择，将于10月上旬发售，售价840日元。



雪人	赵读者支持正版行货的这份决心值得大家学习。
天意	有这么多支持行货的玩家支持，如果神游不加油确实很对不起广大玩家。

iQue micro+PLAY-YAN——火速评测

文/马克 责编/天意

9月13日GAME BOY micro在日本首发，小巧秀丽的外观立刻吸引了很大一部分NINTENDO的老玩家，同时也吸引了相当一部分时尚一族的注意力。

任氏的掌机不再被认为只适合玩家，一些平日工作繁忙的上班族在上下班乘坐地铁或者公交车的同时也可以随时掏出小巧的掌机打一小会游戏，暂时回归快乐童年时光。

而作为NINTENDO在中国的合作伙伴－神游，则公布了一条震撼的消息，10月中旬神游版的GBM（简称IQUE MICRO）将在全国发售。中国的玩家第一次可以和日本玩家几乎在同一时间玩到最新的游戏机，实在很难得。

它被定义成GBA系列主机的终结版本，而并不是IDS的替代品也不是任氏的下一代主机，它的存在只为令光辉一生的GBA划上完美的句号。它在保证游戏性的同时也将掌机的便携功能发挥到了极限。

同期在9月初发售的PLAY-YAN俗称“播放君”GBM特别版更是将GBM的功能推上一个极限，限于此外设只接受网上预定，故本人也将托日本的朋友带了一件回来。同时笔者也收到了神游公司iQue micro的测试样品，到底两强者的组合能发挥出什么样的实力?

好了，咱不在这闲扯了，还是先看看传说中小巧玲珑的iQue micro主机吧。

iQue micro篇

一、外观

从最早NINTENDO官方展出的样机和图片来看，IGBM和它的日本兄弟完全一样。是迄今为止所有掌机中最小，最便携的。让人看到就有产生一种想握在手心的感觉。笔者入手后立刻被其深深吸引，只有10.1x5cm小巧的体积，80克不到的轻盈，拿到手中感觉比之前任何一款掌机都要轻。看来任厂并不是简单地将GBA的内核重新设计就装进了GBM的外壳，而是从制造材料到工艺都推翻重新进行了设计，比GBA SP还要小，比GBA SP的屏幕还要清楚，还要亮。

让我们看看神游官方给的IQUE MICRO的性能数据吧。

产品规格	
品名	iQue Game Boy micro（简称iQue micro）
尺寸	101mm×50mm×17.2mm
重量	约80g
颜色	铂金色/玛瑙黑
面板	可随意自由更换
屏幕	背光LCD（5级亮度调节）
屏幕尺寸	对角2英寸（28.32mm×42.48mm）
屏幕点阵	240×160
屏幕色显	32000色
电源	内置充电锂离子电池
续航时间	6-10小时
充电时间	约2.5小时充满
对应游戏	Game Boy Advance游戏
内存	288KB WRAM + 96KB VRAM
CPU	32bit RISC-CPU+8bit CISC-CPU
声音输出	扬声器+立体声耳机输出
腕带	可安装腕带，携带方便

包装内含：

- iQue micro主机1部
- 专用220V电源适配器1个
- iQue micro面板2块
- iQue micro便携带1只
- 面板弹出工具1副
- 产品说明书1份
- 产品保修卡1份
- 产品认证单1份
- Mini光盘1张

可以从这份表单中看得出来GBM相对于GBA SP实质上并没有改变什么，唯一的改变就是屏幕，而且是使用在笔记本上的背光LCD屏幕，支持5级亮度调整。更小的屏幕意味着游戏画面更小，更清晰，因为将原本显示在40.8mm×61.2mm的图像强行显示在28.32mm×42.48mm的屏幕内，那么将使得分辨率在无形中得到了

提高。但是玩游戏时要看清游戏上的字，特别是一些文字游戏中大量采用的日文平假名，可得费点眼力了。

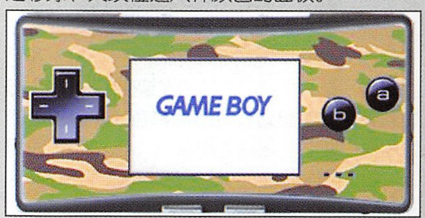


神游首发的主机分为两种颜色：铂金色装和玛瑙黑装，笔者幸运地拿到了后者。让我们来看看神游机iQue micro的外观吧。首先是外包装，纯黑色的包装，整个包装盒的表面都印着大大的iQue GAME BOY micro的字样，盒子也不大和一个双层的铅笔盒差不多。神游的LOGO-iQue倒是很显眼。让我们拉开抽屉式的包装盒，里面居然是双层的，主机被放在最上层，下面一层则是专用220V电源适配器，可更换面板2块，（居然比日版主机多一块）便携带1只，面板弹出工具1副，Mini光盘1张，（这两样可是日版机器中不附带的哦）还有三张证书。根据神游的说法是铂金色装的附送玛瑙黑装的面板而玛瑙黑装的也会送一套铂金色装的面板，无需再为购买适合自己颜色的主机而烦恼了。可惜神游版取消了日版主机附送的保护袋。

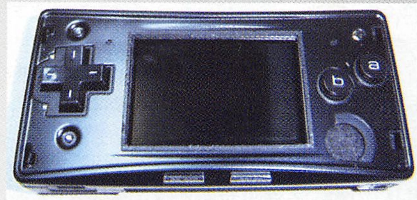




笔者这款主机附送的另一种颜色的面板是迷彩绿色。而铂金色装送的则会是冰川蓝色。实际上一共有玛瑙黑、冰川蓝、花蕊红、铂金色、迷彩绿、火纹橙这六种颜色的面板。

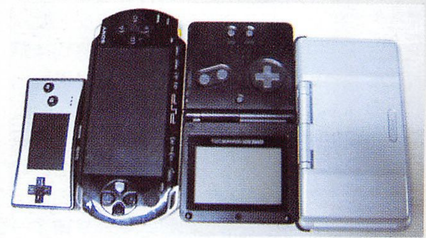


对如此可爱的掌机我决心痛下杀手，给其换个面板来体验一下换脸的感觉。首先要保证环境的绝对没有肉眼可看得见的灰尘在空气中飘舞才行。然后将掌机面板的右边部分使劲向左一推，然后面板就很容易的剥离开了。接着将新面板按着先右后左的顺序插入到掌机本体内就行了。整个过程5分钟不到，很简单。



二、对比

iQue micro和其他的掌机相比较，到底突出的地方在哪呢？笔者认为是其优秀的便携性能。掌机的之所以称之为掌机就是因为其方便携带，在手掌中就可以游戏。但是近期的掌机因为硬件机能的提升而牺牲掉了宝贵的体积，使之不再方便携带了，比如PSP和NDS。而iQue micro正是回归起点的一作。我们可以从以下的图中看出，iQue micro和它的前辈GBA SP、IDS、以及对手PSP的对比图。



无论从长宽高还是厚度上，iQue micro都占有极大的优势。而实际上将它们的体重进行比较的话会发现，iQue micro也是它们中最轻

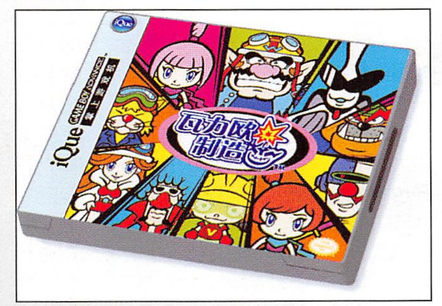
盈的；PSP是最笨重的，虽然其整体的硬件性能最好。GBA SP虽然已经算是小型的了。但是iQue micro却比之更小，或者称之为微型，一只手就可以握住玩游戏，实在很方便。从另一方面说，掌机的连续使用时间也是制约掌机发展的一个瓶颈。但是iQue micro号称将光源打到最大，声音开到最大后的连续使用时间6个多小时，如果是普通设定的话将有10小时以上的连续使用时间。这点上和GBA SP、IDS倒很相像。超长的使用时间为连续游戏带来了保证。这点是PSP所无法给予的。

再次，四款掌机中GBA SP使用的是TFT-LCD液晶前光屏幕，由于光源的不集中造成从不同角度看屏幕亮度的差别会很大；IDS采用的是TFT-LCD双屏背光，当然这比前光要好的多;PSP的4.3英寸16:9宽屏TFT-LCD，1677万像色，480×272分辨率可以说是最强的了，但是其屏幕本身的缺陷导致游戏中往往带有严重的残像，而且采用的背光方式更加剧了电池电力的消耗；iQue micro的240×160点阵屏幕的优点就在于小虽小，但是却是背光屏幕，光亮很充足，和PSP一样可以手动调整屏幕的亮度，以适合不同的环境。而且没有屏幕的残像问题，还有一点就是大家比较关心的坏点问题。至少我拿到的这台机体并没有坏点，而从网络上购入GBM的玩家的反应来看坏点率非常低，大家买的时候可以放心了。

iQue micro虽小，但是按键的手感相当棒，非常有弹性，相对于GBA SP和IDS那种弹出空间非常小的按键来说确实更能满足玩一些动作或格斗游戏的要求，这里和GBA的按键非常相像，看来是再次回归原点了。

我们知道好的主机没有好游戏支持一样卖不出去的。那么神游带给了我们什么游戏呢？《密特罗德零点任务》、《瓦力欧寻宝记》、《瓦力欧制造》。三个都是老游戏的汉化版。笔者试玩了《瓦力欧制造》，游戏开始有神游的健康忠告以及LOGO，进入游戏后发现汉化的效果还不错，没有拖慢现象，也没有民间汉化小组汉化时经常出现的BUG问题。但是缺点是游戏品种太少，新游戏出得太慢，这点显然不能满足国内玩家们的要求。官方并没有说明能够支持GB/GBC卡带，但是笔者还是做了一次测试，将GBC的卡带插入机体，结果因为接口类型不配对，完全无法接驳。而GBA盗版卡也能够完美地运行。GBA烧录卡笔者测试了EZ2、XG2T、LINK等几款，都可以完美地运行，电子书、GB转换成GBA格式的游戏，以及音乐都可以运行。看来iQue micro只是单一地使用了GBA的32bit处理芯片，原先GBA上用于处理GBC游戏的8bit芯片被去掉了，而导致了iQue micro体积的缩小。

关于iQue micro的小机关必须有几点需要说明，一共有五级亮度可调整，在任意情况下按住L键然后拨动音量的大小键就可以调整亮度了。亮度越大能连续使用的时间越短。iQue micro电量不足的时候下方START和SELECT键内的指示灯就会变红，直至最终没电。其音频输出接口终于变成了普通的耳机接口了，方便多了。





PLAY-YAN篇

NINTENDO为了GBM的发布而特意制作了PLAY-YAN micro，是在之前的playan的基础上修正的版本。原先playan需要安装插件文件才可播放MP4格式电影的功能已经被设定成了最初搭载功能，而外形上并没有太多变化，和正版GBA卡带相比只是长出一小截，并且之前的左右音道相反的问题再没出现了。目前此播放设备只支持NDS（IDS）、GBA SP、GBM(iQue micro)，但是不支持GBA。让我们看一看PLAY-YAN支持的视频和音频文件的格式吧。

视频文件名称	MP4，ASF
视频文件格式	MPEG-4 VIDEO
支持图像尺寸	128x96(Sub-QCIF)，176x144(QCIF)，240x176，320x240(QVGA)，352x288(CIF)
BIT率	64k ～ 1Mbps
FPS率	6 ～ 30fps
音频形式	AAC（立体声）
BIT率	16K ～ 320K bps
再生周波数	16k，22.05k，24k，32k，44.1k，48kHz
音频文件格式	MP3
BIT率	32k,40k,48k,56k,64k,80k,96k,112k,128k,160k,224k,256k,320k(bps)，CBR，VBR,ABR
再生周波数	16k，22.05k，24k，32k，44.1k，48kHz

操作方法：

由于对支持的MP4文件有严格的要求，所以我们得使用官方工具软件转换视频，其中有两款，一款是松下的，一款是CANOPUS制作的“简易转换君”。由于松下的软件支持输入的视频格式种类太少，而CANOPUS则支持包括VCD、DVD、WMV、AVI等各种视频输入，转换的速度上也是后者优秀于前者。所以笔者在此还是推荐后者。

首先需要安装各种格式的视频插件，我们可以通过安装最新版本的Media Player Classic来解决一切插件问题。安装好软件后，使用读卡器将SD卡连接到电脑上。然后运行程序，点“文件追加”，然后选择是要将转换好的电影直接传到SD卡中还是先存储到电脑上。选择好要换转的影像后再点上面的蓝色控制器条内电脑标记边的三角按键就可进行转换。视电脑的CPU处理速度和内存大小以及片源大小决定转换需要时间。最佳配置的电脑，转换需要时间与播放使用时间的比率是1：1。另外此软件还可剪辑编辑视频，在此就不多说了。转换完成后的视频是*.MP4格式的。（和PSP用视频一样。）

如果是存储到电脑硬盘中的可以直接使用复制将视频粘贴到SD卡中。将SD卡插入PLAY-YAN，然后插入iQue micro上开机，这时会出现LOGO。然后画面提示按B键进入，进入后。我们会看到有两行日文，上面是视频下面是音频，



这里我们选择上面进入后就会出现所有的视频文件。THM标签一样可以显示。之后就可以直接播放了。就算建立了多层目录都可以寻找到并播放。目录名支持中文显示。

播放中按A键是暂停播放，按B是退出播放画面，十字键的上下为控制音量的大小，十字键的左右为控制画面的回退或前跳，如果此时加A键则可实现快进和快退功能。在播放中退出会有记忆功能，下次再观看时会记得刚才播放的位置。L键和R键分别控制了画面亮度的小和大，一共也有六级。如果配合iQue micro本身的亮度调整的话更是可以实现三十级亮度调整。L+R则是进入休眠模式。

如果转换成320x240像素的视频的话，则可以实现满屏播放。画质相当清晰。字幕也可以看得很清楚。直接将耳机接入主机上获得的音质并不能反应出PLAY-YAN的解码实力，只有接到PLAY-YAN的音频输出端子上才可以获得最清晰的最动听的立体声。

不单如此，还可以将从NINTENDO官方网站下载到十二款MINI GAME放置到PLAY-YAN micro上玩。

总之，PLAY-YAN Game Boy micro配合iQue micro可以实现玩GBA游戏、听音乐和看电影三结合，从此最强的GB系掌机将由此画上一个完美的句号。



G6烧录卡详细评测

文/Binbin30 责编/天意

国内市场的NDS烧录卡产品在NEOFLASH、SC、GBALINK等产品的先后推出后，综合性能最强的NDS烧录卡G6也即将正式上市了。它有什么强大性能呢？请跟笔者来详细了解。

一、产品介绍

说起G6这个品牌可能国内的玩家都会非常陌生，但是说起GBA电影卡，可能广大玩家都会知道是谁家的产品吧？G6和电影卡M3都是国内的GBalpha(中国)有限公司（公司原名是逸趣科技公司）所生产的产品。由于市场销售策略问题，G6的产品第一代产品与第二代产品属于GBA专用烧录卡产品，都没有在国内销售。目前能够烧录NDS游戏的G6第三代产品9月底将会在国内正式上市。这个消息对于广大NDS玩家来说的确是件好消息。

笔者收到的G6测试样品是2Gbit容量的版本，对G6产品的包装方式比较赞赏。G6采用的是外面纸盒包装内部铁盒包装的方式，属于高档的产品包装方式。看来在将产品设计成为高端产品的时候，高档的外包装才能与产品完美的匹配。

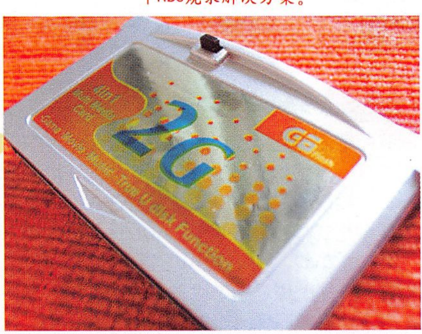


↑G6烧录卡外包装。

G6烧录卡和烧录器的外观颜色都是银白色，外壳模具的工艺不错。不过这种银白色不是塑料外壳本身的颜色，是通过喷漆喷上去的银白颜色，所以在日后的使用中不可避免的会造成脱色现象。笔者在测试G6的过程中，G6烧录卡的外壳底部已经被NDS主机摩擦出现有些掉漆的现象了，希望厂家能够改进银白色喷漆的掉漆现象。当然这次由于上市时间提前的缘故，



↑NDS烧录解决方案。



↑2Gbit版本的G6烧录卡。

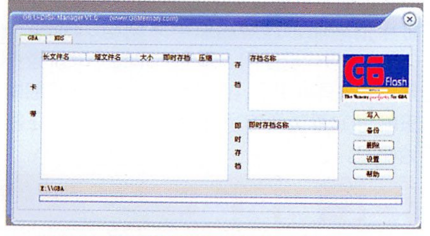
所以只有银白色这个版本的颜色选择。厂家会在正式批量生产的时候提供更多的颜色选择，笔者希望其他颜色的外壳能够采用塑料颗粒本身的颜色，而不是采用喷漆的方式来改变外壳的颜色，这样就不会造成掉漆现象了。

在G6正面外壳上有一个微触开关，关于这个开关的作用，一般都会联想到SMS记忆棒返回菜单设计或者是游戏即时存档的定位设计。但是这里的G6提供的这个微触开关的作用却不是。

二、软件篇

G6的烧录器直接就是设计成为一个移动磁盘读卡器，在电脑安装烧录器的时候不需要额外的驱动程序。只要你的系统是Windows2K，或者是Windows XP以上的系统就能够自动安装烧录器的驱动程序。这样简单易用的设计非

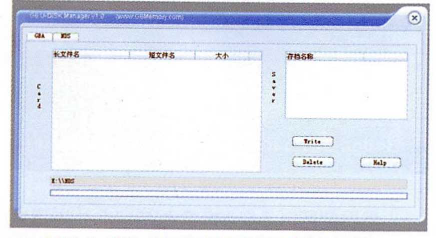
常方便第一次使用NDS烧录卡的玩家。在不需要特别功能的时候，直接使用复制功能复制到G6烧录卡就可以了。不过如果需要更高级的使用功能，那么还是推荐你使用G6 U-Disk Manager管理软件。管理软件的主要功能如下：1、自动支援解压ZIP档案。2、可以选择加入“G6多功能菜单”，在游戏/程序运行当中，任何时候同时按下A+B+L+R键会弹出“G6多功能菜单”。内有：回到主菜单，重新开始，即时存取游戏状态和即时调用游戏状态等多项功能。（目前此功能只能对应GBA游戏模式）3、图像选游戏：漂亮的图像介面，方面用户选择游戏或程式。(用户可自行制作或到互联网上下载有关资料档，G6产品上没有提拱资料档)4、支援高速卡带压宿，节省卡带容量，在主机上选择游戏后会自动解压回正常资料。



↑G6 U-DISK Manager管理软件GBA板块界面。

G6 U-DISK Manager管理软件的使用很简单。在界面上分为GBA板块和NDS板块。GBA板块提供的功能有写入、备份、删除、设置、帮助5个菜单选项。这些功能选项，很容易就可以从名称了解到提供的相应功能。设置菜单选项内提供启动图片还有墙纸图片的选择；存档补丁是否使用选择；语言选择这些功能选项。

NDS板块的功能菜单比较简单，只有写入、删除、帮助这3个功能菜单。而且这些菜单的文字都是英文名，应该是NDS板块的功能目前还没有完全开发完成所造成的现象。估计在正式

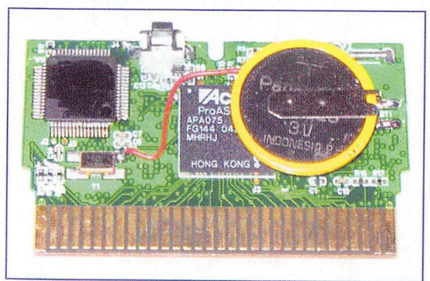


↑G6 U-DISK Manager管理软件NDS板块界面。

完成G6 U-DISK Manager管理软件的更新之后，应该不会看到半中文半英文菜单的软件界面。

三、硬件篇

G6的硬件设计与M3的硬件设计大同小异，但是G6的集成度更高。G6同样采用6层PCB电路板设计，6层PCB的应用主要是可以让数据更好运行更加稳定。其实使用6层PCB电路设计也是G6自身众多采用BGA（Ball Grid Array，球状矩阵排列）封装形式芯片的要求。一般BGA芯片的封装焊接要求最少需要4层电路板，但是如果为了更好地让数据信号稳定地运行，那么最好的办法就是再加2层PCB达到6层PCB设计方案。在这里笔者也要说明PCB层数的要求能够达到芯片封装要求就可以了，PCB层数的多少只是能够提供最稳定的方式，真正考验设计能力的实际上是PCB的电路设计能力。

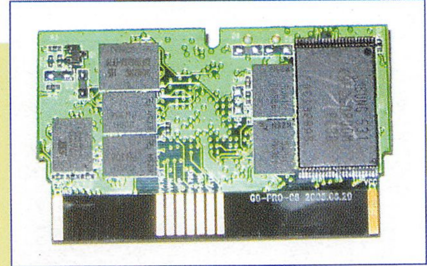


↑G6烧录卡PCB正面。

G6烧录卡PCB正面存在3颗芯片，左上角的芯片是一颗CPLD芯片，具体型号不明，因为上面的型号标记已经被擦掉了。中间的位置也是一颗CPLD芯片，但是奇怪的是这颗CPLD的型号标记却没有被擦掉，CPLD型号为APA075，而且使用BGA封装形式，可以看出这颗CPLD的逻辑门数比左上角的CPLD要多得多。看到这里的时候笔者就比较纳闷，为什么左上角的CPLD型号被擦掉，而中间这颗更重要的CPLD型号却没有被擦掉。通过与官方人员的了解，实际上这个CPLD的型号不是通用型型号，而是用户单独定制的专用CPLD版本。做过电子产品设计的都应该了解到，如果定制产品的数额不达到一定的量，那么厂家是不会给你专门定制一款专用的产品的。与官方人员沟通得知，G6厂家在这次的芯片采购中，一次性购买了这颗专门设计的CPLD芯片30万颗。而且由于GBalpha(中国)有限公司于该芯片设计公司的

天意	看到赵读者的地址我又联想到了我的大学了，咱们算半个校友。说话可不能这么绝对哦。
方舟	——b，天意，别以为我不知道你的企图……

特殊关系，他们购买这颗专用CPLD产品的价格很低廉。而且官方也直接说明,就算其他厂家想直接复制G6的硬件设计,生产出来的烧录卡成本也会比G6高很多。说到这里,也能够说明了GBalpha(中国)有限公司与上游芯片提供商的强大协调能力。被松下3V可充电型锂电池盖住的右上角位置是一颗时钟发生芯片S3511A，在旁边还有一颗小晶振。这颗芯片在正版GBA卡带口袋妖怪红蓝宝石都能够看到,所以G6对兼容时钟游戏不成问题。在G6的正面PCB上面还可以看到一根跳线连接到主晶振上面。G6那个比较醒目的微触开关,实际的作用是按下它就可以通过G6本身的锂电池对SRAM芯片供电。这样设计是为了能够兼容GST版本的NDSROM所作的特殊设计,在后面的测试环节中,笔者会详细介绍这个微触开关的使用方法。



↑G6烧录卡PCB背面。

G6烧录卡PCB背面的芯片比正面多了许多,左下角的芯片是SST公司生产的采用TFGBA(微小节距球栅阵列封装）封装方式的39VF1601的闪存芯片。通过查询官方PDF数据手册,了解到这颗闪存芯片的容量是16Mbit。这颗芯片的主要作用就是能够提供日后G6的系统升级功能。

中间最上面的芯片是三星公司生产的型号为K6F8016U6A容量为8Mbit的超低功耗SRAM缓存芯片。主要功能应该是存档数据的保存，或者是即时存档数据的保存。

ROM数据装载用的SRAM芯片是美光科技公司生产的VFBGA（超微细球栅阵列封装）封装的芯片，由于芯片上面的字符是生产编号不是实际的产品编号，所以笔者猜测应该是MT45W4MW16PFA系列，一共使用了4片组成256Mbit容量。通过在美光科技网站上的 了解，这种SRAM芯片不是普通的SRAM芯片,这种SRAM芯片的真正名称是Pseudo SRAM (PSRAM）。PSRAM具有一个单晶体管的DRAM储存格，与传统具有六个晶体管的SRAM储存格或是四个晶体管与two-load resistor SRAM储存格大不相同，但它具有类似SRAM的稳定接口，内部的DRAM架构给予PSRAM一些比low-power 6T SRAM优异的优点。例如更低的功耗，还有更高的速度，和更小巧的体积。目前PSRAM芯片的应用领域主要是在手机平台的应用，而且未来的趋势将是逐渐取代SRAM产品的位置。

位于PCB左边的NAND型闪存芯片就是在MP3市场市场上面广泛采用的三星生产的型号为K9F2G08UOM，采用TSOP封装形式，生产日期是05年的第31周。三星生产的闪存芯片的质量，想必大家都会非常放心，而且这颗芯片是采用05年31周的产品，也能够说明G6的NAND闪存采用了全新的芯片产品，为产品的质量提供了最根本的保证。G6烧录卡PCB背面还有金手指触点，这些触点用来刷写G6烧录卡CPLD内核代码使用。刚生产完成的G6烧录卡是不能够直接使用，必须首先通过这个接触点来刷写G6最重要的运行代码，G6才能够正常地使用。

四、测试篇

在G6的NDS运行模式中使用引导卡PASSKEY和一张正版NDS游戏就能够进入NDS游戏运行模式。也可以使用FLASHME刷新NDS主机，这样就可以免去PASSKEY引导卡和NDS正版卡(GST游戏专用ROM不能使用FLASHME引导)。FLASHME的刷写NDS主机的方式，很简单。去http://ds.gcdev.com/dsfirmware/网站下载flashme.nds烧录到GBA烧录卡里。然后把NDS主机的电池后盖打开，有一个红色方格贴纸，把它取下来。就能够看到有2个触点(主要作用禁止NDS固件被刷新），使用小螺丝刀或者其他方式连接2个触点。



↑刷新FLASHME时候需要短接的2个触点位置。

然后使用FLASHME或者WifiMe引导进入NDS模式后，按照屏幕显示的提示按XBXB就可

李梦奇	天下之大，无奇不有，我希望任天堂、索尼联手生产双屏的PSP。
读者资料	男，14岁，学生，天津市河东区中山门和盛小区2-2-303-304，300170

以进入刷新FLASHME过程。在进入刷新过程中，NDS主机千万不能够断电，如果中途断电了，就会像主板的刷新BIOS文件断电的情况一样，NDS就报废了。刷新FLASHME的时候如果你的NDS主机的写保护触点没有短接，刷新程序的进度会停止不前。这个时候，你只要使用一个小一字螺丝刀短接起来就可以了。只要你的NDS主机不关机，就算在刷新途中触点没有连接也没有大碍。当进度达到100%的时候，刷新程序会自动提示你刷写完成。这个时候你就可以把NDS主机关机了。

刷新FLASHME成功之后，就会看不到原来的NDS警告画面了，NDS会自动进入游戏选择模式。笔者的NDS也进行了刷新FLASHME的操作，不过在刷新的时候电池已经充满了电，而且充电器的插头也插在NDS主机上。如果你觉得使用FLASHME不方便，也可以下载noflashme.nds文件改回原来的模式。笔者特别申明：如果在刷新过程中，NDS关机，那么你的NDS就会报废了。所以刷新FLASHME的时候必须小心、谨慎。如果你惧怕刷新FLASHME的风险，那么推荐你使用GBalpha(中国)有限公司推出的支持G6和M3的NDS引导卡PASSKEY。目前上市的PASSKEY属于第一代产品，需要使用NDS正版卡才能够引导进入NDS游戏运行模式。而即将发布的PASSKEY2代产品将采用免NDS正版卡的设计方式，而且体积将会做到与NDS正版游戏卡一致。

测试平台如下：PC系统配置：CPU：P4 3.4G，内存：1G，操作系统：WINDOWS XP 多媒体中心2005版本（MCE2005）。NDS主机为日版NDS，NDS已经刷新FLASHME程序。PASSKEY引导卡，应援团正版NDS卡带。 测试ROM：官方发布的DOFAT专用格式NDSROM，NEOFLASH使用的GST专用NDSROM格式。

进入NDS引导模式后，G6的菜单界面如下图。G6的菜单模式显示在NDS下面的触摸屏上，而上面的屏幕是显示黑底的颜色。笔者建议在G6 NDS运行主菜单时候，能否把上面的屏幕显示也利用显示。比如可以用来显示G6的标志，这样也比单纯的现实黑底屏幕要好很多。

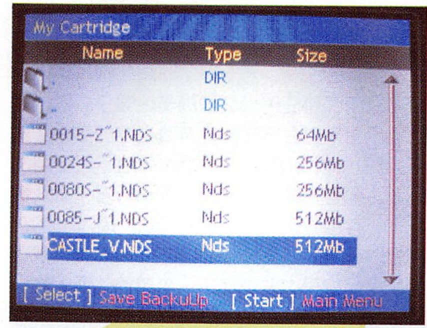
在G6的NDS菜单模式下，如果需要进入GBA模式，可以按照菜单提示的那样按NDS开始键就能够进入GBA模式。笔者首先测试NDS游戏



↑G6 NDS模式菜单界面。

模式，G6的菜单选择可以使用控制键还有触摸屏操作。的确没错，G6可以使用触摸屏来控制G6烧录卡菜单的选择。G6可以说是全球第一款支持NDS触摸屏操作烧录卡菜单的NDS烧录卡。首款能够支持触摸屏的设计，可以反应出GBalpha(中国)有限公司强大开发实力。进入GAME模式后，将会看到下面的菜单。

在这里你会看到NDS、PDA、EMU、GBA、MOVIE共5个目录，在NDS游戏模式里，只有NDS目录起作用，其他的目录都没有作用。其他的目录是在GBA模式的时候才起到作用。进入NDS目录里面，你就能够看到NDS游戏ROM文件的信息。



↑浏览NDSROM文件。

NDS模式下的文件名格式只能识别8.3格式，说明目前的内核G6在NDS模式下不支持长文件命名方式。G6目前支持2种NDSROM格式，一种是G6自己的DOFAT专用格式，另一种是NEOFLASH烧录卡的GST专用NDS游戏格式。使用DOFAT格式的NDSROM容量不受限制，超过PSRAM缓存的256Mbit容量都可以正常运行。而GST的NDSROM格式只能最大运行256Mbit容量的游戏。G6可以运行DOFAT格式的最新游

戏恶魔城-苍月的十字架，还有JUMP全明星大乱斗，而且G6是首款能够运行JUMP全明星大乱斗的NDS烧录卡。

为了验证超过256MbitPSRAM缓存容量的DOFAT专用NDSROM格式，笔者在G6上面把《恶魔城-苍月的十字架》的进度完成到91.2%。说明G6烧录卡的专用DOFAT游戏格式能够保证NDS游戏数据的完整性。



↑笔者运行的恶魔城-苍月的十字架完成度已经91.2%。

G6支持SMS超级记忆棒的功能，可以把游戏数据保存在G6烧录卡的NAND闪存空间中。SMS超级记忆棒功能的使用很简单，在运行完游戏之后，再进入游戏存放的目录，选择游戏的文件按选择键就能够进行游戏存档备份到G6主要NAND闪存区域。SMS超级记忆棒可以提供10个存档空间，对于一个时间之间只运行一款游戏的存档使用来说的确是足够了。不过官方表示将来也会增加保存游戏存档的数量。这样同时玩N个游戏也不必担心存档不够使用的问题。笔者要说明G6烧录卡在运行多个游戏情况下，存档应该如何保存的问题。因为G6的存档PSRAM芯片之能够保存当前运行过的游戏存档数据。如果你要更换下一个游戏，那么你必



↑G6的SMS功能界面。

须在运行第二个游戏之前使用SMS超级记忆棒系统备份上次运行游戏的存档。如果你没有保存在SMS上面，而直接运行了新的游戏，那么原来的游戏存档将会丢失。G6拥有自动读取SMS存档的功能，它会自动记录上次使用的那个SMS存档。

测试时候发现G6对NEOFLASH烧录卡的GST专用游戏格式，支持的效果比较好。笔者采用的几个GST格式游戏进行测试，G6都能够正常运行。不过G6对NDS正版卡存档方式的GST专用游戏格式支持不如GBA存档方式的GST专用游戏格式的优秀。采用某些NDS卡带存档方式的GST格式游戏会出现黑屏的现象。这个时候千万不要关闭NDS主机，请先按住G6烧录卡上面的微触开关，然后关闭NDS主机。然后再开NDS主机，这时你再放开按住的微触开关，然后你就会发现刚才运行GST格式黑屏的游戏现在就能够正常运行了。那个开关的作用就是用来运行某些GST专用格式，你们猜对这个开关的功能了吗?

G6的GBA模式的应用比NDS游戏模式多了几个功能。

G6的GBA模式的主菜单界面有4个模块，第一个是MY CARD模块，第二个是GAME运行模块，第三个是MEDIA PLAYER多媒体播放模块，第四个就是MY PDA模块。MY CARD模块就是提供类似资源管理器的文件查看方式，而GAME模块就是运行GBA游戏的模块。媒体播放提供一个GBA电影卡的运行环境，可以让你观看GBM的专用视频还有聆听GBS专用格式音乐。G6毕竟是和M3一个公司出品的产品，所以2个产品功能的相互渗透也是正常的现象。根据官方的说法，G6的侧重点是游戏部分，G6会优先提供游戏方面的支持。而M3侧重点是多媒体文件的播放，所以多媒体的应用会在M3上面优先支持。例如目前M3已经发布了NDS视频模式，而G6就没有提供这个功能。其实从G6与M3的存储媒体的差别就能够猜测到G6和M3的侧重点问题。G6的GBA模式中的主菜单模式没有完全完成，因为在主菜单的时候发现菜单都是英文名,而进入MY CARD模块后，竟然可以看到中文的提示。

我的卡带浏览器与NDS模式的界面一致，主要就是能够浏览G6的文件功能。

进入GAME模式后，会自动出现GAME模式

张科峰 游戏世界，分享快乐，更快乐！
读者资料 男，26岁，公务员，江苏省无锡市曹张新村169号无锡水利设计研究有限公司，214023

的启动画面。按任意按键之后，就能够进入GBA游戏浏览菜单。

在GBA游戏浏览菜单中可以看到以图标形式表现的GBA游戏，选择好这个游戏的图标后就能够直接运行GBA游戏了。在GBA游戏浏览菜单中它的背景墙纸是能够更换的，而且G6页可以提供多个不同的墙纸主题可以选择。

进入多媒体播放模块就可以看到国外版本GBA电影卡的菜单界面，果然从这里就能够看出原来的G6销售策略就是国外市场。

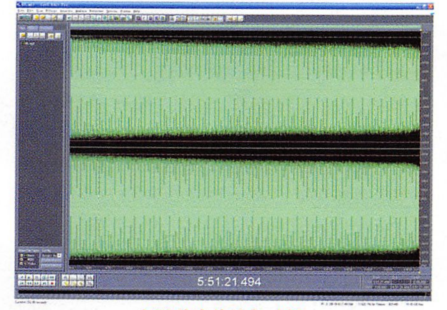
在GBA多媒体模块中的主要完成功能与GBA电影卡一致，在这里笔者就不多介绍了。

最后一个MY PDA提供使用计算器的小程序功能。计算器的分为普通型还有科学数字型2个不同的计算器版本。在急用计算器的时候这2个计算器程序应该可以帮助你。

G6在先进入NDS模式后，可以按开始键进入GBA运行模式，但是进入这个模式，NDS下面的触摸屏将会显示白屏状态。所以如果你需要运行GBA游戏，那么推荐你直接进入NDS的GBA模式中，这样可以延长NDS的运行时间。G6进入GBA模式菜单后，再进入4个模块的时候，如果想返回主菜单界面，只需要按NDS的开始键就能够直接返回到GBA模式主菜单状态下。

五、G6长时间运行测试

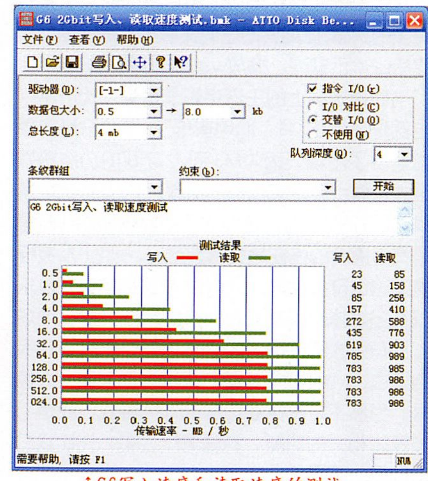
由于G6采用了很多的低功耗的缓存芯片，所以对于G6的连续运行时间的测试结果笔者比较期待。测试G6连续运行的方法如下：通过在电脑上采用COOLEDIT专业音频录音软件，录制NDS播放的声音就能够知道详细的连续运行时间数据，录音停止点达到NDS主机自动关机为止。测试的条件为：采用FLASHME引导方式运行G6，这样可以精确得出G6的真实使用时间。NDS事先充满电池，NDS开背光灯，音量最大，G6运行的游戏为DOFAT格式的恶魔城-苍月的十字架。最后的测试结果为：G6连续运行时间5小时51分。这个成绩与NDS正版卡的运行成绩相当，大家可以在下面的图片中看到真实的测试数据。



↑G6的连续运行时间。

六、G6写入、读取性能测试

由于G6的游戏写入方式采用U盘的写入方式，那么它的写入方式肯定会比采用NOR闪存芯片的烧录卡要快。因此平时采用计时测试写入速度的方法已经不能适合G6的测试了。所以笔者采用U盘速度测试专用软件ATTO Disk bench32来测试G6的实际写入和读取速度。



↑G6写入速度和读取速度的测试。

从上面的测试结果来看，G6的写入速度最快可以达到0.783Mb/秒的速度，的确比普通的烧录卡写入速度快了很多。假如你购买了4Gbit的G6，那么写入游戏的时候就不会花费你太多的时间了。

七、测试总结

G6是目前首款提供NDS最大容量完美解决方案的烧录卡。9月底的时候，G6可以在全国各地的电玩店直接购买。估计广大玩家在看到本篇测试文章的时候，笔者相信已经有不少的朋友已经在使用这款G6烧录卡了，那么笔者衷心地祝愿各位玩家使用G6烧录卡愉快。如果你是一位正在考虑购买NDS烧录卡的玩家，那么希望本文能够给你的NDS烧录卡选择起到参考的作用。

M3之NDS全屏幕播放内核评测篇

文/窗外不归的云 责编/天意

现在看来，电影卡当初设计成"可升级内核"的形式是相当明智的做法，从初代电影卡到目前的第三代电影卡，虽然硬件在升级，但是许多功能完全可以通过内核升级来实现，比如第二代电影卡发布之时在第一代的基础上增加了FC小游戏的功能，之前许多购买了第一代电影卡的朋友都担心自己不能享受这个功能，但是很快官方就放出了第一代电影卡升级用内核，第一代电影卡升级内核也能够享受FC游戏的功能，这样的设计能够让用户不用投资的情况下得到更多的实惠，比如官方后面又增加了浏览图片、支持LRC示歌词、播放wav音乐等功能。

目前市面上的主流电影卡是第三代产品，也就是所谓的M3，而电影卡二代M2已经慢慢地淡出了市场，因为M3与M2之间的功能悬殊很大，而且硬件架构也不相同，M3支持GBA游戏功能，M2只能说是专注于多媒体领域，但是消费者需要的往往是整合型产品，所以M2被慢慢淘汰也符合常理，只有像M3这种集游戏娱乐以及多媒体视听享受为一体的产品才能在市场上拥有强大的生命力，当然，得益于其可升级的理念，M3在最近也给广大用户带来了一大惊喜，当然不是其标准功能玩GBA游戏，而是与多媒体相关的功能。到底是什么呢？先让我们来回忆一下吧。

众所周知GBA屏幕的分辨率是240*160，而NDS屏幕的分辨率则是256*192，那么GBA游戏在NDS上面运行时就不能全屏显示，于是在游戏画面周围会有一圈黑边，这个黑圈是根本没办法避免的，于是用电影卡在NDS上面看电影的话就得忍受那一圈黑边，没有NDS的玩家倒还好，但是用NDS的玩家在使用电影卡时就会觉得相当不爽了，毕竟NDS的硬件特性摆在那里，它不可能为你改变，要想改变，就只有改变外部条件，电影卡方面经过数月的研究，终于开发出了对应NDS大屏幕播放电影的内核，这也就是本文要介绍的主角。新内核让NDS播放电影时不再出现以前那种黑边现象，真正实现了NDS全屏幕播放，而且与图像文件配合的GBS音频文件其格式也提升到16位PCM音源效果，可以播放16位44100Hz的WAV音频，达到16位波形音源的效果。



此次升级内核是电影卡于9月10日发布的，可以对M3-CF内核C02以及更前之版本进行升级，更新内核后电影卡M3-CF版本GBA端显示为V2.10，NDS端显示为V2.10，该版本的主要更新有：

1、增加电影卡NDS播放系统。配合PASSKEY或FLASHME可以启动到电影卡NDS界面。

2、增加NDS水晶引擎解码组件，电影对应NDS大屏幕，GBS音乐解码提升到16位PCM音源效果。

3、移植电影卡GBA端的所有功能到电影卡NDS系统。

准备条件

实际上从"配合PASSKEY或FLASHME"这一句上面大家就应该明白，单纯靠M3是无法启动到NDS模式的，所以如果真想尝试使用这种模式播放电影就必须要准备好PASSKEY或者将NDS刷成FLASHME启动方式，鉴于FLASHME刷机后并无多少好处，PASSKEY也只是会增加些许体积，所以推荐各位使用PASSKEY来引导M3进入NDS模式，后面也要对M3的NDS游戏支持状况作简单介绍，考虑到几乎所有拥有NDS的M3玩家都会用M3来玩NDS游戏，所以购买PASSKEY是迟早的事，倒不如现在就买了早点享受。现在PASSKEY的价钱在100元内，各位可以就近购买或者到电影卡官方网站邮购。

关于片源

目前电影卡官方最新提供下载的电影支持NDS全屏播放的片源很少，不过相信电影卡官方网站最近一定会大量制作支持NDS全屏幕播放的电影以供大家欣赏。如果说有读者想自己去下载转换软件来转换电影，那云云觉得可以把这念头打消了，因为电影卡上一代水晶引擎转换软件直到现在都没有放出，更不用说现在的新水晶引擎了，我想官方迟迟不放出转换软件的缘故还是怕被人盗用吧，不过好在Gbalpha.com上面电影更新速度很快，而且片源非常丰富，直接下载要比自己转换节约时间，所以大家要看对应NDS模式的电影就去官方网站下载吧。

使用方法

如果是使用FLASHME方式引导，那么需要事先在DS卡带插槽里装上一张正版游戏，不然会死机，而使用PASSME的话先将插有正版NDS卡的PASSKEY插到NDS上面，然后开机就会自动来到M3的NDS播放模式，相信各位看到此时的界面再对比GBA的界面一定会明白什么叫“耳目一新”，确实，此时NDS上屏就是M3的主界面，没有一点黑边出现，各个功能图标感觉要比GBA模式下大上许多，呵呵。至于具体操作上与GBA模式完全一样，相信大家都已经非常熟悉了，在此就不再浪费篇幅。

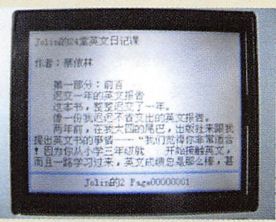
对比评测

或许有朋友说NDS的屏幕比GBA大不了许多，所以效果可能也好不到哪里去，之前我也是如此想的，可是当我用NDS模式看完全屏幕播放的高达之后，对自己以前的看法完全否决了，虽说NDS的屏幕确实比GBA屏幕大不了多少，但是欣赏全屏幕电影与有黑边而且画面小的电影相比，我想每一个人都会选择前者，更何况两者比起来品质没有多少区别。

当然，在NDS模式下也可以欣赏对应GBA屏幕的电影，而且这时候状态栏（如时间、暂停等标志）都会出现在电影画面之外，不会影响欣赏，不过云云也发现了一个问题，在使用NDS模式播放电影时，NDS的下屏一直亮着，这样一来就比较耗电，但是又没有办法将其关掉，据官方说以后会解决这个问题，所以现在就暂时这样用着吧。

其实电影卡的水晶引擎真的做得很好，即使是为GBA模式转的片子效果也特别好，尤其是动画片，感觉上与任天堂的播放君相比区别并不大，而播放君是用硬件解码，电影卡之前一直是用GBA的ARM7来实现播放功能，当然了，在播放真人电影时区别就比较大了，播放君能够杜绝马赛克现象出现，而电影卡无论转换效果有多好，在播放真人电影时都无法与播放君相比。但是此对应NDS模式的内核出现让我们看到了曙光，NDS拥有ARM7+ARM9两块CPU，而M3也是双CPLD系统，这样一来在硬件性能方面就绝对超越GBA+M2的组合，如果电影卡官方能够继续深入开发，利用到NDS强大的机能，一定能够将M3的画质表现提高到另一个层次上。此外，M3还可以利用NDS触摸屏播放功能，使得用户更加便捷地操作电影播放。

除了支持NDS全屏幕电影播放功能外，新版内核还对电子书浏览提供了NDS全屏幕查看功能，这样一来单屏显示的文字更多，玩家就不用像以前那样辛苦翻屏了，经过测试，在NDS模式下以全屏幕查看电子书能够比GBA模式下看电子书每屏多显示近50个字，以前用GBA看书经常嫌屏小，现在终于可以用NDS的大屏看书了！



NDS游戏功能对应

另外，除了多媒体功能外，M3终于也支持NDS游戏功能了！本期有G6 FLASH的评测，实际上G6与M3到时候将会采取同样的NDS游戏解决方案（两者同属一家公司，目前G6可以使用M3的多媒体功能，M3能够使用G6的NDS游戏功能也很正常），都支持Do-FAT格式的NDS ROM，而且载入ROM的速度超快，512M的游戏只需要2秒就能够载入，存档都能够保存到卡带里，只是限于M3-SD的上市进度，目前没有大量M3-CF可用的NDS ROM发布，等M3-SD上市时，M3与G6的NDS解决方案就会发布，到时云云会为大家带来第一时间的M3-SD评测！

电影卡官方访谈

相信各位对电影卡已经很了解了，而最近电影卡方面发布的全新产品M3也引起了许多朋友的重视，其SD版本以及G6等产品也即将亮相，读者朋友对它们肯定都产生了浓厚的兴趣，本次云云有幸再次请到电影卡方面的官方发言人JYX来和大家聊聊电影卡最近的动态。

——JYX，你好！离上次我们对话已经有好几个月了，最近电影卡官方在忙些什么呢？

JYX 到目前为止，我们一直在忙于产品的最后测试工作。主要是对自身技术的加密，和对产品最后的安全性和稳定性检测。开发部门各工程师之间进行广泛的交流，从而不断开拓思路，从全方位对产品进行最后的软件检查和硬件测试工作，确保产品上市时功能的完善和质量的稳定。

——M2时代电影卡是与正式游戏无缘的，虽然可以运行FC游戏，但是它却不能玩GBA游戏，许多玩家对此都感到很遗憾，毕竟用GBA来实现单纯的电影功能感觉不太划算，如今你们推出了M3，完美地解决了GBA游戏烧录问题，你觉得目前这样一种现状，是消费者的需求还是电影卡本身对技术的追求？

JYX 我觉得主要是消费者的需求，由于国内市场的特殊性，用户还是希望一个产品中能够实现更多的功能。当然电影卡本身的技术对于游戏烧录功能并不存在任何问题，由于和G6研发组的合作，这样电影卡影视与游戏的融合就变得顺理成章，并且通过双方共同的努力，针对目前消费者所迫切盼望的功能，我们加入了目前在世界上所能找到的最尖端和最成熟技术应用于电影卡上，这就是最新杰作“电影卡Evolution”系列产品。它也奉行了我们设计开发产品的“E产品”理念，所谓E产品是具有“安心、安全、喜爱”“简单、便利”“梦、感动”的商品 ，我们一直以此为目标展开对产品的研发和设计思路。





——M3发布不过几个月，现在因为形势的需求也开始宣布对NDS游戏烧录的支持，从短暂的GBA游戏烧录经历一下子跳到NDS游戏烧录，你们对此有信心吗？从研发角度看你们又是如何来保证NDS游戏烧录功能的完美实现呢？

JYX G6第三代产品和M3最初的设计提案就是要解决GBA和NDS两系掌机并存的问题，即既要能够完美对应并实现GBA周边到目前为止的所有功能，又要能够保证NDS方面基本功能的完美解决和对应未来的充分扩展能力。业界首次运用的双CPLD系统，就是为了产品本身能够具有相当强劲的内核升级能力，以便对应为未来的发展变化的。由于我们本身具有独立的芯片设计能力和制造能力，因此对于我们所设计的产品在未来的升级所具有的弹性能够把握得相当准确。

——那么以后即将推出的升级内核以及转换软件能够让烧录卡在NDS实现哪些GBA上不能实现的功能？



JYX 首先，多年被人们疑问和期盼的MP3播放问题能够通过NDS的强大机能终于实现了。其次，声音也由GBA的8位音源限制提升到16位，这样能够给用户带来更好的音质享受。还有就是图像，NDS更强的发色数和更好的液晶显示屏，将使得电影卡的画质得到更好的表现。由于机能的强大和双屏幕、触摸屏等特殊外设的出现，基于NDS平台所开发的电影卡用PDA软件和模拟器将得到更广泛的应用前景。

——目前许多网友都喜欢把任天堂原厂的“播放君”与电影卡相比，不知道在采用新硬件新技术后的电影卡新一代产品其画质以及音质表现能否与播放君一较高低？播放君是采用硬件解码的方式来实现较高水平的多媒体播放能力，但是电影卡新产品可以用到ARM9模式，这样比较之下电影卡是否有可能超越播放君呢？

JYX ARM9虽然说强，但是对于视频解码来说还是不能够完全胜任的。由于播放君是采用硬件解码方式，画质上肯定有它的优点，但是如果和利用到ARM9的电影卡相比，缺点也会有不少。播发君不能够利用NDS的大屏幕来实现全屏幕播放，这是非常遗憾的，而基于NDS核心的电影卡G6和M3则没有这样的问题，再就是播放君是硬件解码，因此耗电量是比较高的，看电影即便是在NDS上也不能够保证理想的时间，同时播放君的设计也不十分适合人们的使用习惯，转换耗时较目前的电影卡新水晶引擎系统要长很多，官方的软件是日本版本的，而日本版本的软件是不能够直接使用中文的WINDOWS平台的，需要进行语言版本切换，这也使得它不适合国内的人群使用，功能的单一和扩展性非常局限也使得其对于国内人们的消费观念而魅力大减。

——确实，在我使用了这么久的播放君之后，感到最遗憾的就是它功能的单一性，除了看电影和听MP3，其他的功能都不能实现，作为这样一种扩展周边，我认为像看电子书以及浏览图片是非常值得添加的功能，但是不知道任天堂是如何考虑的，播放君并不支持这两种功能，当然，像M3一样支持GBA/NDS游戏就更不用提了，那无疑是搬起石头砸自己的脚。我看到你一直在强调电影卡的新水晶引擎，与上一代相比，它又有些什么特性，其优点在哪些方面能够得到体现呢？

JYX 新水晶引擎在原有的水晶引擎所具备的视频优化基础上，又增加了字幕强化显示和画面智能补偿的优化功能，使得字幕能够显示的更为清楚，画面智能补偿则是通过各种方法，使得运动画面在人眼容易注意的地方进行提高采样率并进行画面的二次修正，这样使得影片即便在进行高压缩处理时，由于补偿功能的加入，人们视觉注意的部分还是会被清晰的表现，从而使得画面整体还是能够具有清晰的画质，这种功能在进行低编码率视频压制的时候优点尤为突出。并且新的压缩算法的加入，使得转换速度有了质的提高，小于1：1的转换用时也是视频转换技术的新的里程碑，从而大大提高电影卡看电影的实用性。



顾骏	生命无息，游戏不止。
读者资料	男，17岁，学生，上海市黄埔区县左街6号705室，200010



——之前我记得电影卡宣布要发布M3 GBA版和M3 NDS版，可是最近却又宣称M3 NDS版也就是M3增强版取消发布，这是为什么呢？

JYX 这其实是我们各部门之间没有协调沟通所犯的一个比较低级的错误。最初提案M3就只有一个版本，当然所外接的闪存卡是使用CF卡还是SD卡并不算在内。在产品对GBA功能部分的开发接近尾声的时候，NDS部分的研究已经到了最关键的部分，当时研发部主要是决定是否兼容最先出现在网络上的NDS游戏ROM，而M3的硬件是不能够运行的，因此又打算增加逻辑芯片来解决这个问题。而宣传部则误认为当时的M3不能够实现NDS游戏，要推出增强的版本才可以，因此错误的消息就被公布了。所以，为了避免这样的问题再次发生，有效协调各部门之间的工作，GBalpha决定进行重组。作为重组后成长战略的核心，在继续积极将E产品导入市场的同时，M3-CF版，M3-SD版，M2-SD版和MP4电影卡基本同时上市，一贯而导入的市场战略，希望能够提高市场占有率。而且，通过推进与G6研发组的合作，像PDA软件应用和游戏等，将两个公司的尖端技术结合，制造出“综合型E商品”。这样一来，希望能够彻底排除事业重复，降低成本提高收益力，为用户创造更低价格和更高质量的潮流优质产品。

——M2-SD版？这还是第一次听说……能不能简单介绍一下？

JYX 由于电影卡的技术比较成熟，再加上两年的发展，其功能已经非常全面和实用，另一方面又具有更平易的价格，所以打算推出M2-SD版，以便给用户更多选择。M2-SD版被设计成和GBA原卡大小，以便应用于GBM主机上，相信GBM的玩家一定会喜欢上它的。至于功能，则和老版的M2没有区别，但是会增加NDS模式，所以对于想在NDS上只看电影又不用花太多钱的用户，M2-SD也是不错的选择。

——那么再和大家谈谈M3-SD版的情况吧，自M3-SD版在官方网站发布之后，相当多的网友都表示暂时不考虑其他烧录卡，专心等待M3-SD版，与M3-CF版相比，它的优势在于？

JYX 优势就是SD卡是松下公司所倡导,并成为世界相当多厂商所采用的闪存标准接口，通用性最强。由于目前的很多数码产品是使用SD卡的，这就使得选择M3-SD卡的用户可以将SD卡应用到其他产品上而减少重复开支，而更多拥有使用SD卡数码产品的用户会来选择M3-SD以实现在掌机方面的需求。当然功能上，M3-CF和M3-SD并没有区别。

——从官方给我发过来的图片看，SD版并没有如我们猜想般采用播放君等体积大小，而是仅仅比M3-CF短了1CM，许多玩家在看到M3-SD后也感觉出乎意料，为什么M3-SD会跟M3-CF体积差不多呢？

JYX 一方面是M3的芯片比较多，单只是BGA封装的芯片就有7颗，这就占据了相当多的空间,再就是M3的SD卡插座为了使用方便，可以不取出M3本体的情况下而取出SD卡，SD卡座是采用纵向插入的，加之是SD的标准卡座，就是类似NDS游戏插槽可以按一下插入，再按一次弹出的装置，这也决定了M3-SD的高度。

——原来是这样啊！前段时间我评测了Super Card的SD版，与之前评测的SC-CF版相比，SC-SD的解压速度明显要慢些，不知道M3-SD是否也会出现此种情况？



周惠明	PSP太强了，可以干我所想的事，我要骗男朋友一台。
读者资料	女，25岁，银行职员，云南省大理州巍山县人行，671000

JYX 如果M3-SD和M3-CF相比，读取速度是要慢一些，这是由于SD卡读取数据传输的特性和GBA机能的限制所决定的。但是，由于M3都支持DMA传输，因此虽然比M3-CF读取速度慢，仍旧比没有DMA传输的Super Card要快很多，基本是每秒600多KB的读取速度。

——由于我自己并没有M3-CF，所以并不知道M3-CF的实际运行情况，但是无论是以前使用的SC-CF和现在使用的SC-SD，都存在某些游戏拖慢的现象，从技术的角度你能够为我们分析为什么会出现这种情况吗？M3会不会出现类似现象？

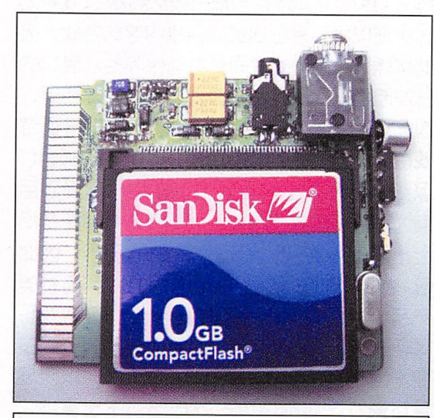
JYX SC卡因为是使用的SDRAM并配合50MHz的晶振来实现GBA运行游戏读取数据的周期，因此在速度上是不能够满足游戏的需要的。当游戏运行画面复杂时，则非常容易产生拖慢的情况，严重时则会黑屏或死机。而M3不会有任何拖慢现象的发生，因为M3所采用的是一种比目前高端烧录卡普遍采用的NorFLASH速度更快的一种高速RAM，已经使用过M3的用户应该都有体会，例如玩黄金的太阳1代时，存档是需要音乐奏完才能存档完毕，而M3在音乐刚奏起的时候则已经完成了存档操作。

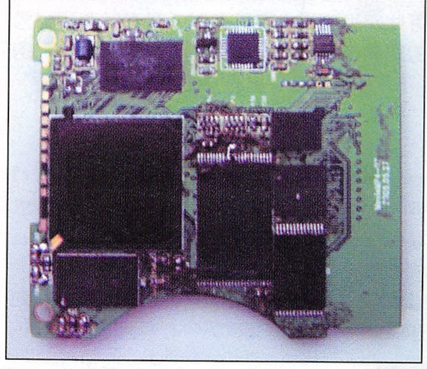
——那么你们是怎样为M3考虑NDS烧录方案呢？与传统的烧录卡不同，M3采用了闪存卡作为存储媒介，这样一来以往烧录卡界适用的办法就不能运用在M3上面，研发小组又是如何一步一步地从构思到拿出可行的NDS烧录方案呢？

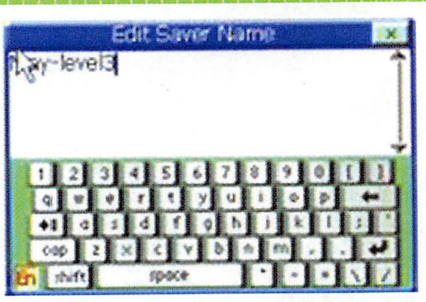
JYX M3的NDS烧录方案有两种，从简单的方式着手，就是把CF或SD的数据从NANDFLASH中读取到M3的高速RAM中运行，当然随之的问题也就来了，这种方式只能以1：1的容量运行相应的游戏，对于512M或者更大的NDS游戏则无法运行，而增加高速RAM的容量对于使用GBA的用户来说则是增加不必要的开支，GBA游戏寻址空间最大到256M上限。因此我们选择另一种更高难度的方案，利用256M的高速RAM来运行更高容量的NDS游戏，主要是在M3上增加对ROM内部数据的判断规则，将存于NANDFLASH上的数据根据需要提前读取到M3的高速RAM中，这种方式是全新的技术，充分显示了工程师们的智慧，它所带来的奇迹就是利用M3玩NDS游戏，即便是NDS上最新的恶魔城512M超大容量，M3可以在两秒内让玩家开始游戏并保持游戏运行的绝对流畅。

——“M3可以在两秒内让玩家开始游戏”？这“两秒内”指的是在游戏列表中选择游戏按运行到进入游戏画面的时间吗？那M3就太神奇了，同类产品要耗费上分钟的事情M3只需要2秒内就可以解决，确实不得不让人感叹技术是多么奇妙啊。

JYX 是这样的，只需要两秒。从选定游戏到游戏画面出现在屏幕上，只有仅仅两秒钟的时间。这是游戏烧录技术的革命，无论是NorFLASH还是高速RAM，硬件成本都是很高的，这种技术不仅大大降低了硬件成本，还使得游戏载入时间缩短到极短的时间内，免除了不必要的载入等待时间，试想想M3可储存有那么多NDS游戏，如果经常更换游戏，这样的方式也可以省去不少等待时间。







——正如你所言，这种技术确实太赞了！我用SC的时候，因为经常要换游戏而不得已总是要在进入游戏前稍作等待，虽然时间并不长，但是不能够享受“按下即可进入游戏”的便捷，有时候也很心烦。那么在游戏的相关功能上面，M3现在做得如何呢？比如存档等方面。

JYX 无论是M3还是G6，游戏和存档都是目前最完美的，并且我们为M3和G6的存档在未来提供更高的保障。M3和G6都具有8M的硬件存档空间，足以应付未来NDS游戏的存档，目前任天狗和恶魔城的存档都已经达到2M，我们无法保证以后不会出现更高容量的存档游戏，因此M3和G6的8M的空间更具有保障性。我们的开发原则是要保证每个游戏都可以正常使用，因此我们尽可能提供各种运行方式来保证游戏的运行，并在产品上市前进行严格的测试，以便产品在推出时，就可以让用户享受到目前为止所有的NDS游戏。我们并不希望在产品上市以后才解决大量没有完成的任务，因此每一个环节我们都要谨慎地把握。目前同类产品中存档普遍存在问题的任天狗等游戏，M3和G6都可以完美运行。到了近期，我们主要是对产品的安全性做最后的工作，以便尽善尽美，之后则可以一齐推出。不出意外，等此次采访和大家见面时，所有完善和惊喜的功能都应该和大家见面了，这就是我们的“E产品”理念，具有“安心、安全、喜爱”“简单、便利”“梦、感动”的产品。

——那么M3对于ROM的兼容性如何？以前的NEOFLASH需要运行专门修改过的ROM，M3是否直接支持CLEAN版的ROM？对于以后发布的ROM，M3又将如何支持？

JYX M3对于ROM的兼容性是不错的，当然对于CLEAN版的NDS游戏ROM，有运行到256M的限制。要运行更大的NDS游戏，需要转换为DoFAT格式的NDS ROM。到目前为止，我们手中的88个NDS游戏已经通过严格测试，均不存在问题，置于日后的新NDS游戏，我们将提供转换软件，让用户方便地把CLEAN版的NDS ROM转换到DoFAT格式。如果有出现特殊的游戏，我们也会通过升级转换软件来解决这样兼容的问题。

——聊了这么久的M3，能不能为我们介绍一下G6相关的话题呢？和M3相比，G6有着什么样的特点呢？

JYX G6由于主要是G6研发组着手开发，G6到目前为止已经是第三代产品了，每一代产品都是代表当时的最高水准。由于G6是首次进入国内市场，因此我们也没有必要叫它第三代，直接叫G6，反而和M3的名字更对称。G6和M3相比，主要在于其系统底层程序更为完善，首先是界面系统，G6是目前在NDS上首次可以用触控笔进行菜单操作的烧录周边，其NDS游戏运行方式选择和存档储存备份都是自动完成的，另外搭载了PDA系统，又可以兼容GST格式的ROM，从这些方面来看，G6具有更先进和完善的功能。M3在这些方面相对较弱，除了GST格式NDS游戏不能兼容以外，其他功能通过未来的内核升级可以逐渐提高，并且M3可以外接闪存卡，对于国内人们的消费观念来看则更为适合。然而，G6和原厂卡带大小的外观尺寸，对于那些对外观挑剔的玩家和GBM用户，也是非常具有吸引力的，而且G6的PDA功能在GBA系主机上也是具有的。

——那么M3的电影播放功能可以在G6上面实现吗？G6是像传统烧录卡一样将ROM烧到卡里吗？烧录速度如何？

JYX G6也是采用NANDFLASH技术烧录游戏的，因此和传统的烧录卡完全不一样。M3的电影功能仍旧可以在G6上实现，它是作为G6的PDA系统的一个媒体播放组件存在的。烧录速度和性能上，因为是和M3一样的基于NANDFLASH的烧录技术，因此没有差别，而且和电脑交换数据也不需要安装任何的驱动则可以简单方便快捷地把数据传输到G6里。总得来说，G6和M3的系统，G6的媒体方面的更新稍慢于M3的，而M3的游戏更新稍慢于G6的。两者基本在这样的方式下共同不断完善和更新。

——那么M3和G6两者都是利用电影卡自产的PASSKEY来引导？现在PASSKEY的开发进展如何？

JYX PASSKEY的发展方向肯定是要向更小体积、更高的兼容性和更省电的方向发展。我们的PASSKEY－Ⅱ则是这个产品的最终形态，目前已经开发完毕，由于芯片设计到生产出来需要较长时间，因此我们需要PASSKEY－Ⅱ来缓解这个真空期。PASSKEY－Ⅱ是和任天堂原厂DS卡带一样大小，并且具有NDS游戏卡的所有硬件标识和软件特性，所以只要是NDS主机，就可以在其上面使用，只要是NDS还可以和GBA游戏保持连动，就可以发挥引导盘的作用，这样兼容性问题就完美解决了。由于省去了正版卡带的引导，进一步省电也是理所当然的。

——我注意到刚才你提到了“MP4卡”，它是什么东西呢？

JYX MP4电影卡是类似和播放君一样的利用硬件解码完成在GBA和NDS上观看MP4相关影片的周边，不过播放君和我们的MP4电影卡相比，则是小巫见大巫了。因为MP4电影卡仍旧具有NDS模式，可以实现播放君不能实现的对应NDS全屏幕的播放功能。而且MP4电影卡是真正意义的MP4，它不需要转换，则可以直接播放DVD的VOB文件、VCD的DAT文件，MPG和基于DivX和XviD的AVI文件都可以直接播放，编码率则可以支持到2000KB/S，实现高清晰播放，不要觉得这样高的编码率在NDS的小屏幕上有浪费，因为MP4电影卡可以把这个高清晰的画面输出到电视上，可以支持720X480解析度16：9的宽屏幕模式，当然640X480线的4：3模式也兼容，同时为了操作方便，还配有红外线遥控器，这样就可以取代家中的播放终端产品了。同时还可以直接播放MP3，以及播放君无法兼容的WMA，以及受音乐发烧友广泛支持的OGG音乐文件，这样将彻底打破掌机无法体验和享受高画质和高音质的常规认识，向所有掌机玩家提供最高的视听享受，此MP4电影卡也支持电影卡系列的电影，文件大小和省电方面都更具优势，以便在移动时观看。附加的外部录音和连接CD、MD转录MP3功能，都实现了玩家长久以来梦寐以求的期盼。

——这个产品真让人叫绝，看来电影卡的开发技术确实很强，那么电影卡以后准备以什么方向或者说目标继续发展下去呢？

JYX GBalpha重组后确定了自己的E产品理念，目前计划以电玩娱乐方式领域、电玩家庭化领域为中心，把消费动向、娱乐基本方式的变化等作为研究课题进行“宏观市场研究”；另一方面，对涉及多媒体电玩网络的娱乐模式和意识以及根据电玩产品使用现状的分析而理顺商品的设计开发思路、进行提案。“由现地开展商品开发的支援活动”。这些活动，以GBalpha网站为中心，在与研发公司、生产部等各事业部门的紧密配合下，以“协作体制”有效地开展产品的研究工作。

——好的，感谢JYX今天在百忙之中抽出时间接受采访，看完访谈后对M3和G6以及MP4卡感兴趣的朋友请关注以后的评测，谢谢大家。





文/窗外不归的云 责编/天意

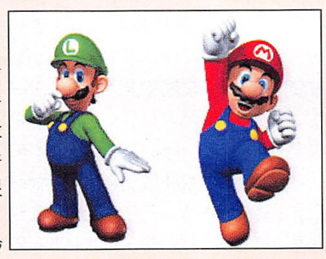


文/安娜 责编/雪人

任天堂加入手机游戏阵营



9月5日，任天堂发表了其第一个移动官方网站—“任天堂移动”（Nintendo Mobile）。在该站玩家可以浏览到任天堂最新作情报，并获得下载游戏音乐以及壁纸等服务。据官方发表会上公布的日期，“任天堂移动”将于11月1日前开放对应三大手机平台的服务。



众所周知，任天堂一直以来对于一些新生事物总是“反应迟钝”，它对于手机业务的态度也很冷淡，没有开设手机游戏相关的开发部门。不过这次任天堂已经与移动电话公司达成协议，将把任氏旗下知名品牌搬上手机平台。首先登陆手机的就是闻名于世的“马里奥兄弟”。根据任天堂官方网站透露，这项无线服务名为“任天堂移动”（Nintendo Mobile），将通过NTT DoCoMo公司的网络于今年10月17日正式推出，费用为每月210日元。不过需要注意的是，根据任天堂官方网站的介绍，任氏卖的并不是游戏本身，而是品牌，如“马里奥兄弟”的形象、铃音等等。即便如此，这也表明任天堂已经注意到手机平台的巨大潜力。此次手机网站的开通，预示着手机游戏已引起了任天堂高层的兴趣，将来我们将有希望看到更多的任天堂经典出现在手机上。详细介绍请参阅任天堂官方网站：http://www.nintendo.co.jp/n10/nintendomobile。

《实况足球》死磕《FIFA2006》



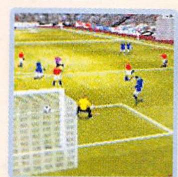
可以说PS2主机的诞生成就了《实况足球》系列的发迹，当人们第一次看到PS2上的《实况足球7》时不禁惊呼：“这是游戏吗？”从此，EA的当家足球作品《FIFA》系列的王者地位岌岌可危。与美国人的粗犷型打法相比，日本人细腻、流畅的脚法占了上风。而今次来袭的《实况足球》系列第9波攻势更加是先声夺人，无论发售日期还是人们的关注程度都让《FIFA2006》肝颤。而现在，面对越来越火的掌上游戏热潮，这两款游戏又把终极PK的战场转移到手机上。



《WE》手机版：超人气足球游戏系列——《实况足球》即将于12月15日正式推出iMODE 901i系列手机版。KONAMI日前宣布本作将贯彻“真实足球”的核心思路进行制作。同时本作也获得了J联盟与欧洲足球联盟的许可，全部签约选手将以实名登场。从目前公布的画面来看，游戏整体制作完成度很高，画面效果相当于PS版水平，整体制作水准很高。此外玩家可以通过手机网络非常方便快捷地获取最新球员更新资料，并在玩家之间进行网络联机对战。在发表会上，KONAMI方面还计划手机版与家用机版进行资料联动，并且

兰爽 不论PSP抑或NDS（IDS），喜欢就行，天下游民是一家嘛！
读者资料 男，19岁，四川省成都市成华区东风路居民点8栋4单元11号，610000

准备2006年春季将本作推广到欧洲等国外市场。目前我国拥有海量的WE FANS，热切期待本作在国内的推出。



《FIFA 06》手机版：新一届世界杯即将在德国开赛，在这之前EA已经为我们准备好了热身用的手机版《FIFA2006》，它将带给手机玩家更多的球队选择，更好的背景效果，和更加完善的游戏设置。在手机版《FIFA2006》里，游戏分为四种模式：友谊赛，巡回赛，赛季赛，以及点球大战。每种模式下，玩家都可以选择自己游戏或者和同真正FIFA联盟的世界顶级球队比赛。前三种模式大家一目了然，对于那些喜爱精彩激动的一对一式点球大战的朋友，就可以在最后一个模式尽情体验快乐，而其中的细节完全由玩家自己设置。

虽然现在对这两款手机足球游戏评头论足还为时过早，但根据以往的PK战绩，《实况足球》可能更加诱人些，当然，它所针对的机型配置要求也更BT一些。

MM最爱的梦幻之都

《梦幻之都》是一款刚刚面世的手机网游，它完美实现玩家间的互动。精彩纷呈的BBS交流论坛以及功能强大的交易与换装系统将伴随玩家从小市民竞争成为市长，为自己树碑立像。经过笔者一周体验，发现此游戏还是蛮有乐趣，在这里与大家简单分享一下。

在游戏之初需要注册一个用户，填写完毕系统要你去学校，还算厚道，因为学校是赚钱的好地方。回答问题就有钱拿，还能提高智力……当然，如果你很擅长烧菜的话还可以去学校里的饭店看看，当然，前提是你能记下各种菜的配方。赚到4500元后就可以去地图左上方的交易中心开始经商了。在商场里倒买倒卖东西可是完全看运气的，东西涨跌都没有规律。地图的最左和最右的路口可进行不同服务器之间的转换，系统消息出来后就去发财吧！比如这个服务器的鳄鱼皮包走俏了，那就去别的服务器买皮包，再卖到这个服务器的商场。（移民好像没什么损失）。不过，一般系统消息半个小时左右才来一次，不是很注意。这段时间没事做可以在地图左上的“心灵驿站”发贴玩玩，还能加人物的社交值，玩了一段时间后应该会小有家产了，去衣饰店买点衣服吧。这里可以换发型、衣服、裤子等。虽说只是换了个发型，但整张脸好像都不一样了，给人感觉像是2000块钱换了个头……另外，衣饰可以增加人物的属性数值，之后去管理中心可以根据属性评相应的称号，到了一定等级后就可以去市中心自荐竞选市长了，由此可见，一定要注意仪表……如果你对这个小品型游戏感兴趣，不妨也去试试。

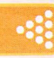
日本人气大作“A列车”开入中国

近日，一家国内手游公司引进了日本人气手机大作《A列车－都市霸业》，此游戏是在PC游戏和PS/PS2游戏中大受欢迎的铁路模拟经营类游戏。自开发商Artdink公司于1985年于全球发行《A列车》至今，这款《A列车》已经诞生了20年。05年2月10日Artdink发行了该系列的最新作《A列车7》。该系列游戏覆盖了FC、PS、PS2、PC、GameBoy、Mobile等多个平台。其中当年《A列车4》在日本的销量更是高达70万套，创下了当年在日本模拟经营类游戏史上的一个奇迹。

在这款游戏中玩家作为铁路公司的最高决策者，通过经营铁路，商用楼，百货店和公寓等二级子公司，来实现对都市的开发。对资金和资财的灵活使用，把铁道网络纳入都市整体规划中，把城市发展成为超级大都市是游戏的目标。 在游戏里我们要通过协调好人口，雇员和资源供给等各方面的因素，使之相互影响和配合，最终构筑起一个完全属于自己的都市。即使是在同一幅地图上玩，也不会有相同的发展路径，每个人的作品都不一样，充分满足我们的自我创造感。



某读者	杂志应该介绍购买NDS、PSP时的防伪知识。
雪人	以前我们的杂志曾经做过相关的专辑，今后我们也会密切关注相关情况的！



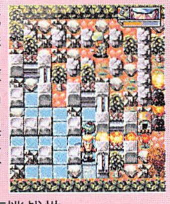
本期PDA游戏 TOP5

炸弹风暴

游戏类型：ACT　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC；Smartphone

游戏发生在一个战争年代，敌人正在试验一种具有巨大杀伤力的战略兵器，我方派出了一批特种部队中的精英去执行侦查和摧毁敌方战略兵器的艰巨任务。玩家扮演的代号“Z”的特种兵，消灭野外工事的敌人、营救我方战俘、突破敌人防线、潜入敌方军事基地、最终摧毁敌方战略兵器。游戏共有30关，每过几关还有出现极具震撼力的BOSS，他们有的攻击力极强、有的非常灵活、有的则会群起而攻，非常具有挑战性。

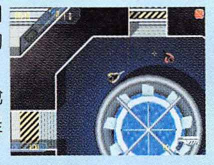


Pocket Death Match

游戏类型：STG　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC

像游戏名字一样，这款游戏本身就是一个非常残酷的死亡游戏。在游戏中你将扮演一位资深的探员，去探察一件要案背后的主使者。整个游戏为第三视角俯视进行，你将会在街道中、仓库里、潜艇上与敌人展开战斗。游戏的画面设计得比较有特点，全部用俯视进行，这样一来我们的视野更广，方便随时观察周围的敌情。这款游戏的武器设计得比较单调，从始至中只有一把手枪陪伴我们，这也许就是硬汉的处事风格……



3D Star Racer

游戏类型：RAC　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC

旋风一样的飞车，3D的仿真酷景，震撼的马达轰鸣，绝对给你一种热血沸腾的感觉。这款赛车游戏的车型全部是有科幻气质的超酷飞车，比赛场地也有外太空的味道。玩家可以与CPU对战，也可通过蓝牙无线与其他玩家共同比赛。获得胜利后得到的奖金可以用来升级自己的装备，将自己的爱车打造得更加梦幻。此外，由于这款游戏的设计师希望为玩家展现目前Pocket PC游戏所能达到的最高境界，因此游戏默认安装空间达到了前所未有的128MB。



City of Angel

游戏类型：ACT　上市日期：2005年10月

适用机型：Pocket PC

在这款即将上市的游戏中，玩家们将要扮演天神的儿子，穿过云层去找寻自己的父亲。在沿途中我们要通过“跳跃”这个我们惟一的“武器”来完成各项任务。在游戏中，云彩上会出现各种阻碍我们前行的障碍物；另外，变幻无常的天气也是我们的敌人，一不小心的话你就有被雷劈到的危险……这款游戏风格轻松明快，有一些超级玛莉奥的味道，游戏的画面设计也比较Q版，适合休闲小品。



Enslave

游戏类型：ACT　上市日期：2005年11月

适用机型：Pocket PC

在游戏中，玩家要扮演一位保卫整个星系的和平的星系战士。现在，一群外星侵略者开始入侵我们的星系，让我们开上我们的战车去捍卫我们的家乡吧！游戏将会在8大行星中进行，游戏中的敌人分为6个种族，每个种族都有自己独特的特点。这款游戏的最大亮点就是游戏的粒子特效，无论是武器效果的设计，还是敌方角色被击毁爆炸后的碎片残渣都惟妙惟肖。此外，游戏的音乐也非常震撼，属于高水准制作。



汪洋	游戏机给我们的生活增添了不少光彩，但有利总会有弊，希望各位玩家严格控制玩游戏时间。
读者资料	男，17岁，广西省南宁市第十中学高二4班，530031

本期手机游戏 TOP5

美女餐厅

游戏类型：SLG　上市日期：2005年10月

适用机型：Java

小茜大学毕业后决定自己开家小餐厅，于是，我们的美女餐厅开业了……游戏的每一关都会有一个赚钱目标，达到了这个目标才能有钱买新的东西布置餐馆。每次为顾客服务，都会得到相应小费，以下就把所有赚到的钱换算为分数了，送菜、结账等都可以得到顾客的小费。在游戏中，玩家要从最普通的小饭馆做起，最后成为一家五星级饭店。喜欢经营的玩家来测测你的经济头脑吧！



战神

游戏类型：RPG　上市日期：2005年10月

适用机型：Java

激烈的战斗场面、无懈可击的武器阵容以及富有创意的技术设计给这款看似平淡的情景游戏注入了鲜活的动作冒险色彩。解谜与冒险、战斗与策略在游戏中体现得淋漓尽致。游戏时，玩家可以单枪匹马地进入这场充满无数未知的冒险，也可以带领自己的部队去建设自己的领地。随着经验值的增加，玩家的战斗力量以及技术能力也将得到增强和提高，让我们用它来自虐自己的手指吧。

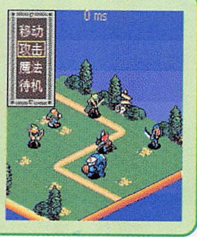


中土世纪

游戏类型：SLG　上市日期：2005年10月

适用机型：Java

古老的大地上存在着2个种族，玩家的使命就是要帮助他们努力生存。这是一款回合制策略类游戏，画面精美，敌人具有很高的人工智能。玩家需要建设城堡、招募兵种和敌人作战，具有极强的技巧策略性。游戏共有6种不同的兵种，另外还有2类6种不同的魔法，英雄达到一定级别之后可以习得这些魔法。此外，游戏中还有近40种宝物，想全部取得这些宝物，也是一种挑战。



影子战士2

游戏类型：FTG　上市日期：2005年10月

适用机型：Java

这是一款很有趣的格斗游戏，分为故事、幸存和计时赛三种模式，大家可以选择拥有不同格斗技能的战士与其他战士进行格斗，体验格斗的刺激。游戏中角色形象鲜明，特点突出。同时，这款游戏的节奏感也很强，激烈刺激。玩家在游戏中要面对7个实力雄厚的强大对手。通过灵活的搏击技巧战胜这些被成为影子战士的敌人！游戏的画面风格和音效都比较不错，在同类游戏中值得一玩。



英雄传说3之白魔女

游戏类型：RPG　上市日期：2005年10月

适用机型：Java

《英雄传说》手机版讲述的是：很久以前，有位叫做白魔女的女孩在提拉斯伊鲁世界中旅行。她具有预知未来的能力，足迹遍布世界各处，而且在她所到之处，也都留下了有关她的种种传闻。不过，有一天白魔女消失了影踪，没有人知道她的去向，但各地却都流传着有关她的传闻。担负巡礼使命的杰立欧和克莉丝为了探寻魔女的预言踏上了征程，前方等待他们的将会是什么呢？谜底将在我们的手中揭晓。



陈京	据说任氏的看家吸钱怪物软件《口袋妖怪》要推出了，看样任天堂又要狠狠赚一笔了。
读者资料	男，18岁，北京市东城区王府井大街多福巷44号，100010



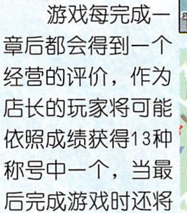
文/nakazawa　责编/暗凌

便利商店2 打倒熊猫少女团

厂商:Broccoli　发售日:2004年7月15日

本作是典型的少女经营类游戏，无论是可爱十足的画面还是游戏方式，都能满足一下女性玩家们当小老板娘的愿望，由于语言问题在国内问津者甚少，但是本游戏对语言的要求其实并不高，只要弄清楚指令和规则即可，这样的一款好游戏当然没有理由不介绍给大家。





游戏最主要突出的还是自身的卡片系统，而在经营方面也是以卡片为主，还特别强调卡片的组合方式，对于喜欢收集卡片的朋友们来说是很具有耐玩性的，正常情况下想要达到100%的收集率至少也需要三周目以上。本作不是单纯的经营游戏，既然开店就必然面临竞争对手——熊猫少女团，为了打败对手，有时候也需要通过战斗来解决问题哟。因为是卡片为中心的游戏，所以不同卡组的效果对游戏经营的影响非常大，玩家需要深刻了解基本规则，比如基本卡片就分为工作卡、扰乱卡、加速卡和店长卡四类，还有其它特殊卡片。在游戏开始阶段有相关教学，一个卡组由40张卡片构成，面对不同的情况和局势要调整自己手头的卡片，因为卡组将左右着整个游戏的发展。





游戏每完成一章后都会得到一个经营的评价，作为店长的玩家将可能依照成绩获得13种称号中一个，当最后完成游戏时还将会有一个总评价，但是这并不意味着游戏的结束，因为还有二周目和三周目，而在前一周目中的成绩和评价也将影响到下一周目中新要素和隐藏要素的追加，并且还有新的剧情和章节被开启，但比较有趣的是四周目的一些隐藏剧情还需要自己败北后才会被开启。当然每完成一周目会大量追加卡片，卡片的丰富自然也就能够调配出更多变化和功效的卡组，令游戏更具挑战性和趣味性。总之，本作的整个基调轻松又具备趣味性，再加上可爱的画面和欢快的背景音乐，相信各位MM们在上手和熟悉之后一定会喜欢上这样独特的开店经营方式的。









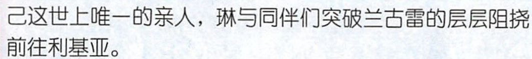
王焘	让我们一起推动中国掌机游戏的发展！
读者资料	男，14岁，山西太原迎泽区郝庄乡枣园村，030031

女生SHOW

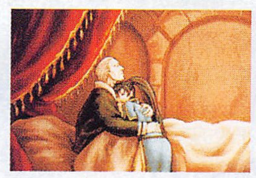
在《烈火之剑》中首先登场的就是成长于萨卡大草原的琳，她的真正身份是利基亚贵族基亚兰侯的孙女琳蒂斯，她的母亲——基亚兰侯唯一的千金玛迪琳在16年前与游牧民萨卡族的族长私奔而离开了利基亚。不幸的是琳的部族因为山贼团的袭击而濒临灭亡，作为族长的父亲为了守护自己的族人而牺牲，母亲也遭遇不测，所幸琳逃脱了这场灾难（这已经是众RPG中泛滥成俗的设定了），不过依然被人所追杀。为了给族人报仇，琳与见习军师一同踏上了冒险之旅，在遇到两位搜寻琳多时的利基亚的骑士后，琳才知道了母亲和自己的真实姓名与身份，也知道了外祖父已经重病在身，还知道了幕后



主使者基亚兰侯的弟弟兰古雷为了阻止自己继承王位而派人沿途追杀。为了见到自



己这世上唯一的亲人，琳与同伴们突破兰古雷的层层阻挠前往利基亚。



琳有着胜于男子的刚毅，同时也不乏冷静的判断力，她身为女性却拥有出色的剑技，不过由于她的混血血统不被利基亚的贵族们承认，所以她常常为此烦恼，并显得非常的不自信和封闭，对贵族们也非常厌恶。直到后来遇到了艾利乌德等人而受到鼓励，琳逐渐打开心扉，变得更加坚强和自信。






特别推荐

大凡玩游戏且又接触过PC的MM都玩过有名的《大富翁》系列吧，购买地皮建造房屋升级、利用卡片和道具为自己创造有利条件或陷害对手，最终富甲天下的轻松游戏很适合女生，而GBA上也有这么一款《陆行鸟大陆》是绝对要推荐给各位女性玩家的。

游戏的主角是大名鼎鼎的陆行鸟，它要带领伙伴们挑战各个地区的对手，“魔石”和“水晶”在游戏中占有重要的地位，伙伴魔石是用来占领地皮的，攻击魔石则具有把对手变成青蛙等等各种各样的效果，站在水晶上能召唤伙伴或者升级领地，访问红黄蓝绿四个水晶后回到起点能得到不少额外奖励。游戏的画面非常出色，水晶状骰子看起来晶莹剔透，陆行鸟、白魔导等角色很可爱，足以让MM们对这款游戏一见钟情。特别的是本作支持一机多人游戏，一台GBA轮流传递就OK了，大家选择不同颜色的陆行鸟来对战吧，男生们可不要小看这款游戏哦，选择具有特殊能力的伙伴和携带哪种攻击魔石都是大有讲究的，一回合不小心就可能会输给MM的，而且会输非常惨哦。



沈嘉信	看着高手们对《烈火》的研究，才觉得好游戏不是玩玩就过了，而应该用心去体味！
读者资料	男，18岁，浙江桐乡市第一中学高三11班，314500

通灵学院



精灵、矮人、天使、恶魔、以及龙与地下城……由这些构成的奇幻世界为我们的游戏生活增添了无数乐趣。想知道这些东西背后的典故吗?想了解更多奇幻世界的背景知识吗?在通灵学院里,各位将学到一切关于奇幻世界的知识。

讲师:玖羽　责编/方舟

矮人:岩山中的火星、锻造钢铁之锤

正如我们上回讲精灵时说到的，北欧神话中诸神和杀死始源巨人伊密尔后，用伊密尔的身躯造成世界，并赐给从伊密尔的尸体上爬出的蛆虫以智慧和人形，称那些洁白轻灵的为精灵（Elf）或仙子（Fairy），而管那些黑色丑陋的叫Dwarf、Gnome、Troll、Kobold。在神话里，这些名字只是字面上不同，其所指的都是同一种族。他们有着黑色的皮肤，矮小、丑陋、粗鄙，但却有着连神祇都要赞叹的精工手艺；这些家伙住在地下的斯瓦塔尔法海姆（Svartalfaheim，侏儒之国），白天只能在地下活动，晚上才能到地面上来；但在朝阳出现之前，他们必须再次回到地下，否则就会变成石头。——当对北欧神话的信仰湮灭之后，比起精灵，这些矮小的黑色侏儒得到的是更多的遗忘。就是欧洲民间传说中所谓的“小妖怪”，多半都来自神话里精灵的形象，只有一些传说住在深山里，或以矿坑为家的、脾气暴躁的小矮人，才是昔日地下黑侏儒传说的残余。就这样，小矮人们在矿坑隐藏了几百年；直到现代，随着托尔金的《指环王》诞生，它们才以另一种方式再度活跃起来。

《指环王》的历史意义，从一个事实即可窥见一斑：现代奇幻文学传统中的龙、半身人，还有精灵的形象，全部来自托尔金的创造，就连龙的贪财性格、精灵的尖长耳朵，也都出自托尔金之手。神话里黑侏儒的故事，也在他手里得到了更大限度的活用：在《指环王》的前传《哈比人历险记》中，就有最早的巨魔(Troll)出现，它们也是见不得阳光，在阳光下会立刻化作石头；而黑侏儒的更重要的特性，托尔金赋予了一个新的种族，这个种族既是全新的创造，又有着古老的历史：这就是我们今天所说的、真正意义上的矮人（Dwarf）。

只要去看《指环王》，无论是小说还是电影，你都会发现，托尔金笔下矮人的形象，直到现在也没有什么变化：他们矮胖（只有人类的一半多身高）、敦实、强壮、丑陋、粗野、诚恳、嗜酒，总是长着大胡子（女矮人也不例外），而且掌握着极为精妙的制作工艺。《指环王》里矮人吉姆利的形象，可以直接翻版到日后绝大多数奇幻世界中，也不会有什么不协调的地方。从《指环王》以后，矮人就在奇幻世界里普及开来，并在D&D等设定中成为与人类、精灵平起平坐的主要种族。

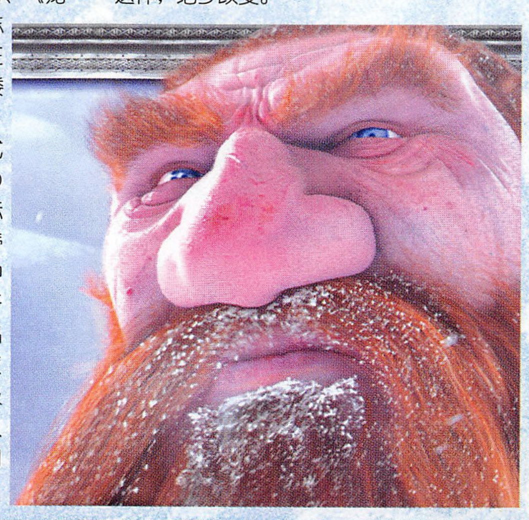




在被人所知的任何商业化奇幻作品中，无论小说、动漫或游戏，矮人总是有着万年男配角的地位，因为无论是从东方或西方的审美观来看，他们的身高和长相都使他们不可能成为男主角，更不要提女主角了——按照传统设定女性矮人也长胡子，外貌上和男性矮人几乎没有区别（你们知道几个著名的女性矮人？这种例子几乎是零，或者说根本就是零……《魔兽世界》把女矮人的胡子去掉也算是功德一件——不过身材矮胖的女矮人们仍然摆脱不了被称作“大妈”的命运。）。所以在矮人群落中，所有矮人看起来都像是男性，这还是要托当初托尔金设定的福。矮人忠厚老实（尽管不是没有邪恶的矮人）的形象，也使他们很适合担任跟随在男主角身边的战士朋友一职。大多数奇幻作品，甚至包括很多优秀的作品，都总是少不了这样一幅场景：男主角在战场的中心持剑（或用魔法）奋战，——如果是那些俗套作品或日式奇幻的话在他身边还会跟着一个美丽的女主角——，而在他的侧面或稍微前面一点的地方，就是那结实、粗短、身披重甲、手持巨斧的矮人伙伴。就像奇幻作品中的龙一样，尽管世界会有所不同，但只要在这个世界中有矮人存在，他们的形象总是这样，绝少改变。

D&D中的矮人，基本上也是我们所熟悉的形象，他们身高大约1米3左右，是天生的战士、工匠和矿工，不适合做法师。他们充满鲁莽的勇气，一般都有很强的正义感，寿命在400岁以上；有些世界设定中还出现了矮人的亚种，如丘陵矮人、山脉矮人等。当然也有邪恶的、生活在地下的灰矮人，就像精灵亚种中的黑暗精灵一样。在几乎所有的世界观中，矮人都被描述为独立地居住在自己的国度（很多位于地下）中，但也不像精灵那样与世隔绝，和人类之间的关系比较密切，通常是人类国家的盟友，而且，矮人和精灵总是互相看不起，但经历了患难和冒险之后他们也能成为很好的朋友——这又是从托尔金延续下来的传统。如被中国读者熟悉的、《龙枪》系列里的佛林特，还有“被遗忘的国度”世界中崔斯特的朋友，矮人王布鲁诺，或者《罗德斯岛战记》中的矮人吉姆，走的都是大致相同的路子。

说到《罗德斯岛战记》，它对日式奇幻最大的贡献，就是使简化式(D6)的D&D世界观成为日式奇幻世界的标准套路，就像在讲精灵时提过的，自蒂德莉特以降，差不多所有日式奇幻中的精灵都是耳朵尖尖的俊男美女，至于矮人的形象，正如过去几十年的作品一样，它仍然没有作什么变化。所谓灰矮人，大概就是目前矮人亚种变化的极限，甚至有些奇幻世界的设定也说矮人的样貌是自远古就一直传下来的，他们的血统就像岩石一样，拒绝自然的演变。



吕涛	心情不好可以用玩来放松自己，但也不要放松学习。
读者资料	男，19岁，军人，吉林省长春空军航空大学飞行基础训练基地学员一旅六队六班，130022



玩具TOYS！小屋

本栏目的栏头图每期一换，这次还是一张MM的手办图，她是谁？出现在哪部动画中？大家有谁知道吗？猜中将有天意编辑的特殊礼物哦。来信或发EMAIL都可。本期着重介绍的是只出现在小说中的夏亚专用大魔模型。 责编/天意



←高达系列中大人气角色——夏亚·阿滋那布，别名"赤色彗星"，驾驶的专用大魔(DOM)。小说中其驾驶此机和联邦的"白色恶魔"——阿姆罗·李决一死战。传说夏亚能将机动战士的性能发挥到300%，故此后凡是涂装成红色的机体都将得到三倍性能的传说一直在民间流传。



↑此模型的上色技术相当高明，涂装也很到位，亚光漆的合理运用将机体的金属感发挥到了极限。同模型附带的夏亚模型的上色也非常得当。



←机体的后视图，背后的是高热光束剑。背部的喷气推进器做得相当有质感，手部和腿部关节活动处的处理效果很好。描上墨线后一部活脱脱的机动战士就呈在眼前了。



↑系列格斗游戏《格斗之王》中的人气角色——不知火舞手办。其以性感丰满而广为所知。拥有相当多的COSPLAYER，其中不乏知名女优。此手办再现了舞在战胜对手后的喜悦。同样是PVC制材。

↑最新的连播动画《武器种族传说》中的超弱气女主角蕾（但是却是超人气）。ユージン于2005年8月下旬发售，630日元。整体高9-12cm,PVC制材。

↑魔装机神中的最强机体——古兰森，驾驶员是来自地下世界拉·基亚的白河愁。此机体融合了魔装机技术，ETO技术，以及战国魔神的神秘力量。采用黑洞和对消引擎，胸部更能发射一击将所有敌人消灭的黑洞炮。手中的剑由于过于沉重无法随身携带每次都必须从虫洞中将其取出使用。此手办由日本人丹羽奉贤制作，使用树脂材料。

PG寻宝团

“食玩”是一种非常有趣的商品。将玩具或饰物与糖果等食品一同出售，并采取随机抽取的形式，可以满足“碰彩”的兴奋感和收藏的愿望，很受年轻人和儿童的欢迎。马里奥20周年纪念刚过，本期《寻宝团》就来带你一起回顾与任天堂游戏有关的两款“食玩”。

责编/天意

游戏音乐博物馆 -FC篇-

“食玩”如今在中国已经不是一件陌生的事物，但你是否知道任天堂的乐曲CD曾经作为“食玩”的赠品出售过呢？“游戏音乐博物馆 -FC篇-”是Mega House公司于2004年4月底在日本发售的一种“食玩”，零售价315日元。商品外包装和当年FC游戏卡带的包装非常相似,商品中的“主打”是一种奶糖，而“赠品”则是收录了任天堂FC游戏作品中乐曲的8cmCD，总共是一个系列，随机附送一款。CD中的乐曲都是不带游戏效果音的清晰完整版，每张CD对应至少一首。



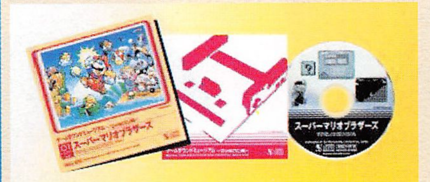
←外形酷似FC卡带的商品包装。看到这个盒子，许多人都会回忆起当年的游戏时代。



→盒子上的图样都是FC时代任天堂本社的经典作品,这些游戏的爱好者在国内也相当多。

←商品中赠送的8cmCD另有专门包装,内包装上印有原游戏的封面图。每张CD的包装中都有一张对游戏进行详细解说的说明书。





↑装盘的纸袋上用红色油墨印刷了FC主机的图样。

游戏音乐博物馆 -FC篇- CD列表

1、超级马里奥兄弟	2、大金刚
3、大金刚Jr.	4、打气球
5、救险队	6、敲冰块
7、光线枪系列（西部牛仔/打野鸭/警戒）	
8、运动系列（垒球/网球/高尔夫/冰球）	
9、砖块组合/陀螺组合	
10、赛尔达传说	
11、谜之村雨城	
12、银河战士	
13、光神话 巴尔迪那之镜	
14、FC昔话 新·鬼岛 前篇	
15、FC昔话 新·鬼岛 后篇	

（表中的曲目只包括一般版本）



↑从某种意义上说，“食玩”是一种为收藏迷们准备的商品。许多人购买的动机根本不是为了食物，而纯粹是为了里面的赠品。拿这款商品为例，为了抽到稀有版本CD而整箱购买这种奶糖的人不在少数。

→“稀有版本”是“食玩”赠品的常用手段。这款商品中的乐曲CD除15种一般版本外，还有4种特别版本和1种超稀有版本。右图中的这张CD就是那款超稀有版本《Disk Writer》，目前它已经成为收藏者手中的至宝。



←将这样一排拥有收藏意义的CD摆在自己的办公桌前，确实能让FC时代的老游戏玩家们产生很大的满足感。

口袋妖怪对战造型棋

“口袋妖怪对战造型棋”是以任天堂大作《口袋妖怪》为主题的一款“食玩”，这款商品的第一代是TOMY公司于2004年3月份时在东日本发售的，零售价315日元。每一件商品中都包括一个类似扭蛋的造型棋子，三枚可以安在造型棋子底座刻度盘上的生命计数硬币以及一张对战棋盘，内容在“食玩”中可谓豪华。棋子的造型都是《口袋妖怪》里的人气怪物，分别配有简单背景，做工相当精致。由于第一代大受欢迎，这款“食玩”于2004年末发售了第二代，棋子种类达到了24款。33期《口袋基地》中曾经介绍了这款对战棋的玩法，有兴趣的人可以找来看一下。



↑2004年，TOMY趁着《口袋妖怪》的新一轮浪潮推出了这款周边，一上市就受到了好评。





→和朋友玩玩明快的桌面游戏也是一种享受。





←↑每个棋子的造型十分精细，口袋妖怪分别配上了与设定印象相近的小背景，令人爱不释手。



→当时成为话题的“谜之口袋妖怪”迪奥西斯也出现在了这款“食玩”中。



←收集齐自己喜欢的口袋妖怪造型棋子也是不少口袋妖怪迷的愿望。





口袋教学 漫谈口袋妖怪对战方式

接上期

二、训练员2对2战斗：2同样是指人数，当然由于是每方2人则有4只精灵同时出场，这是从红蓝宝石开始出现的双打战斗，是老任为增加战斗乐趣跨出的一大步，为此也特别设定了诸如帮手、跟我来等新招式，也出现了避雷针等有利于双打的特性，如何将这些与原有的战术相结合正是玩家所要做的。



1、训练员战斗：野外肩并肩站在一起的训练员便是双打的场所，游戏初期喜欢一只精灵闯天下的玩家还是少去招惹他们为妙。如果玩家同时处于两个训练员的视野内，也会激发双打战斗。

对战精灵：己方所有VS对方所有。

对战规则：可以换人，可以使用道具，但不可以逃跑，一旦对方精灵被打倒，换人消耗一回合时间，也就是说要被我方白打一次。

对战技巧：由于NPC的精灵都不强，二体攻击的招式能帮助玩家尽快解决战斗。

2、战斗工厂、苍穹战斗场、战斗宫殿和战斗塔：战斗边疆的设施，除了支持1VS1战斗外也支持2VS2战斗，战斗设定与之前的完全相同，所不同的是增加了2VS2的一些专有战术。

对战技巧：除了利用每个场地的特点之外，灵活运用配合招式也相当重要，如铁甲暴龙的避雷针特性能帮暴鲤龙防御电系，一只鬼系配合另一只精灵使用全体攻击的大爆炸经常能做到以一换二，诸如此类的战术还有很多，期待着玩家不断挖掘。

三、双人2VS2战斗：即每方2人，每人有2只精灵，这是战斗塔的新增功能，可以进行双人2VS2战斗，有些类似于四国大战，需要的不仅是战术的水平，更是玩家间的互相配合，难度更大，但也因此有更大的发展空间，使得GBA联机对战变得更有乐趣。

四、其它战斗场地：除以上具有针对性的战斗场所之外，游戏中还有综合性的战斗场所，如哈奇蛇战斗馆，既有1VS1、2VS2又有野生精灵、异常状态和治疗，玩家必须有持久战的准备，其目标就是连续通过房间走到底，连续通过28和70个房间后分别会受到馆主的两次挑战。

另一个场地是战斗金字塔，一共7层，目标就是到达塔顶。每层都有野生精灵和训练师，由于中间没有人治疗，所以捡到的道具相当重要（原来的背包不能带入塔内）。在这里逃跑成功率极低，而敌人多会异常状态，要想成功登顶，带上会睡觉和特性是逃跑能手的精灵能使你事半功倍。

文/mico_sz

白伟	要是有树会长NDS、PSP、GBM就好了……
读者资料	男，15岁，云南昆明建筑木材厂宿舍11幢3单元501，650032

口袋战术 滚来滚去，咕噜噜——漫谈滚动

滚动在金银时代是比较泛用的技巧机器，自红蓝宝石起被取消，到了绿宝石后又重新复活了。虽然它一向是冷门技巧，但既然能作为教学技能而普及，就势必有自己的价值。滚动属性为岩，基础威力30，但是使用后将自动连续攻击5回合，且每回合威力加倍上升，使用变圆后会使滚动威力加倍。



滚动的破坏力相当惊人，从第三回合起威力就高达120，第四、五回合的威力甚至高达240和480，且使用变圆后这个威力还会加倍！纵使防御能力再突出的PM，面对这样排山倒海的气势恐怕也是难逃一死。但滚动使用期间不可换用其它技巧，不可换人，且初始威力太低，在滚动威力未成型以前，使用滚动的PM就像是活靶子，任由对方宰割。可能正因为这点，不少人对滚动望而却步，在平时的对战中也确实难见到滚动的踪影。

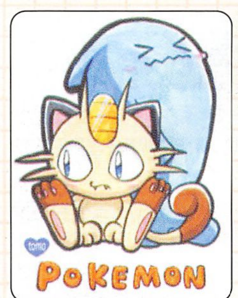
既然滚动有如此大的潜力，我们就要研究一下怎样才能扬长避短为我所用。首先，滚动初始威力太低一直被人诟病，初始威力只有30也确实形同虚设。所以为了发挥滚动的效果，一般情况下是少不了变圆这个技能的。变圆后再滚动，第二回合威力就能达到120，已经足以威胁到对方生命了。当然，可能有人会问："变圆后再滚动2回合，威力可达120；直接滚动3回合，威力不一样也是120么？"虽然一样都要花去3回合时间，可是使用变圆后可以根据场上情况调整对策，使局面不至于被动；直接滚动的话，那么一旦出现不利局面，想收手也已经来不及了。另一个疑议就是变圆，虽然花一回合使威力加倍，但使用舞剑不也能达到相同效果么？而且舞剑强化的也不仅仅是滚动的威力。对于这个问题，笔者只能这么回答：因为同时学会舞剑和滚动的PM少之又少，而从发挥滚动的威力的角度上来说，变圆和舞剑效果是基本相同的（滚动还能提升一级防御，也不可忽略不计），毕竟我们现在探讨的是如何挖掘滚动的潜力，而并非如何利用舞剑强化能力进行清扫。当然，不是所有要滚动的PM非得搭配变圆不可，拿三神柱来说，用诅咒来代替变圆就是一个更好的选择。

另外，滚动期间不可换人，往往会被对方换上相应的PM欺凌，这确实是一个不可忽视的问题。这得从两方面来解决：第一，使用滚动的PM必须有足够的防御力，不能有明显的属性弱点，此外速度当然是越快越好。很明显，高防御力可以使PM活得更久，也就有更多的滚动机会，而速度快的话，可以先靠滚动的高威力秒杀一些PM，减少了被攻击的可能。这么一来就把不少会滚动的PM拒之门外，如铁甲暴龙滚动威力当属全PM最高，但脆弱的特防和满目疮痍的属性弱点使它根本没有多少滚动机会，再加上速度慢的惊人，怎能寄予厚望？第二，滚动要寻求时机，不可贸然出手。倘若对方有车轮象、合金蛇这样对岩属性抵抗相当好的PM，那么强行滚动肯定不会有什么好结果。和使用腹鼓的PM一样，能沉得住气才是最大的前提，既然滚动是手中的一张王牌，那么不到最关键时刻，就别急着打出去吧！

最后我们总结一下滚动的使用时机。因为岩属性的滚动能克制到4个属性，却只被格斗、地面、钢铁三个属性所抵御，说明打击面还是相当不错的。在使用滚动前，务必需要优先消灭对方这些属性的PM，必要时甚至可以用更大的代价来换得它们的性命。一旦对方出现了对岩属性的防御漏洞，那么抓住机会进行一轮滚动，很可能就奠定比赛的胜局。此外，滚动的PM肩负着重创对方全队的艰巨任务，所以许愿、反射盾/光壁、接力能力等支持对于它们来说也是



钱慧杰	每个玩家都有自己玩游戏的方法、思路、套路，不要完全照着攻略，要玩出特色。
读者资料	男，21岁，上海市虹口区汾源路111弄6号102室，200434



弥足珍贵的。只要能顺利使它们滚动成功，那么接下来它们的表现一定是物有所值。当然了，要破解滚动也很容易，最简单的就是用保护。不过这不会危及滚动PM的生命，而且保护并不是在每个队伍中都会出现，所以不必为此过分担心。

说了这么多理论，不举一些实例也是不行的。首先当属三神柱，其高防御力是滚动的基本前提，其中冰神柱可以使用诅咒+滚动+冷冻光+睡觉的组合，凭借能力特点，找到机会诅咒是轻而易举的事情，但由于攻击力太低，往往诅咒满6次也难以造成像样的伤害，不过使用了滚动，就不存在伤害过低这个问题了。接下来是常见的队医大奶罐，这次反其道而行之，也来玩一把滚动，它特点是防御和速度都较高，攻击力也不算低，滚动起来大有前途，技巧建议使用变圆+滚动+饮奶+治愈之铃，在最后往往可能给对方一个意想不到的“惊喜”。最后要提的就是海象牙王，防御能力也相当不错，而且拥有和滚动效果类似的冰球，给对方的防范带来更大困难，技巧可用变圆+滚动+冰球+睡觉，只要多给它一点来自队友的支持，那么它一定会不辱使命！

文/koflover

音乐欣赏

口袋音乐鉴赏栏目开办了这么多期了，连松本梨香都介绍了，却唯独没有口袋妖怪的象征曲——《めざせポケモンマスター》，确实是有点说不过去。为了避免被读者和口袋迷们“大合揍”，这次就来系统地介绍一下它吧。

《めざせポケモンマスター》的中文译名是《成为口袋妖怪大师》，只要是对口袋妖怪有一定接触的朋友，听到片头熟悉的前奏和松本梨香那发自肺腑的呐喊时，恐怕心头都会升起一种莫名的激动吧！曾和朋友谈起过“口袋精神”这个词，虽然怎么讨论也无法说出它的具体含义，但相信能被这些曲子感染的听众们，想必内心也蕴含着这种“口袋精神”。如果说骨灰级玩家听到《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》等游戏的经典BGM会燃烧起心头的热血，那么《めざせポケモンマスター》就能勾起这一代口袋玩家的共鸣。

《めざせポケモンマスター》的演唱版本相当多，这也和它的高人气有着密不可分的联系，除去一些不正规的翻唱，共计6个版本，它们分别是：TV版主题曲1、TV版主题曲4、AG主题曲3、剧场版《超梦的逆袭》主题曲、剧场版《雪拉比的超时空遭遇》主题曲、剧场版《水都的守护神》主题曲。不过如此之多的翻版并没有降低这首歌的魅力，也没有让玩家厌烦，而是将歌曲中的“口袋精神”继续发扬光大。

关于歌曲的内容实在不需要过多介绍了，相信不少玩家都能用日语自如演唱出来。这里我先谈一下3个剧场版的各自特点，也算是给一些新口袋迷的推荐。首先是《雪拉比的超时空遭遇》，这首在演唱方面不过不失，但毕竟是剧场版的主题曲，场面相当宏大。欣赏的时候尤其注意演唱时背景的伴奏，宛如远方传来的生灵呼唤，令人不禁沉醉，全曲自始至终贯穿节奏感很强的鼓点，打开重低音后效果棒极了！接下来是《超梦的逆袭》，这首没有前一首那么喧闹，在场面上感觉也没有那么宏大，不过特点在于全曲是松本梨香、Whiteberry、以及一些动画中的声优纷纷献技合声，彼此跌宕起伏的歌声颇值得回味，是欣赏时的重要部分。《水都的守护神》这首胜在旋律和演奏，coba用手风琴将水城的异乡风情演绎得相当完美，前奏部分也给人一种耳目一新的感觉，整曲还是以轻音乐为主，没有太多嘈杂的伴奏，而松本梨香的歌声也多了一份轻柔。聆听比较一下不同版本的各自特点，不失为乐事。（三个剧场版主题曲均可在本期光盘中找到）





张萌	曾私自买一台GBA被妈妈没收卖掉，但现在的GBASP可以大胆地玩了。
读者资料	男，18岁，吉林公主岭市第一中学3年21班，136100

特别追加 成为口袋妖怪大师

——PMGBA暑期口袋妖怪大赛纪实

口袋妖怪的魅力就在于那激动人心的对战，而像动画片中那样经历重重考验与洗礼，战胜一个个劲敌，最终成为口袋妖怪大师，恐怕也是每一个口袋玩家心中的梦想。在口袋的宗祖国日本，举办过一届又一届口袋妖怪大赛，全国各地玩家汇聚一堂，比赛场面用超大屏幕展示给所有观众，颇有动画中的大赛气势。随着网络对战平台的出现，这个梦想也变成了现实，PMGBA论坛在暑期举行了一次大规模的比赛，众多口袋高手云聚一堂展开角逐，究竟谁能最终成为口袋妖怪大师呢？

大赛规则

和游戏王一样，为了保证一个相对公平的对战环境，一些人为制定的限制规则是少不了的，本次比赛规则如下。

1、完全禁用的PM：超梦、梦幻、雪拉比、陆基亚、凤王、海皇牙、古拉顿、拉提阿斯、拉提奥斯、裂空座、吉拉奇、迪奥西斯、果然翁。

2、部分限制的PM：使用地震的陷阱特性地鼠；使用舞剑的骨棒嘎拉嘎拉；使用诅咒、替身、反击的卡比兽；使用特攻觉醒力的闪电鸟；使用舞剑、替身，携带速度果的赫拉克罗斯；使用诅咒的大奶罐；使用冥想、咬碎的雷公；使用冥想的炎帝；使用冥想、睡觉的水君；使用龙舞、诅咒、替身的巨甲兽；使用替身、巨大化、起死回生的瑜伽王；使用大爆炸的合金蟹；携带深海牙/深海鳞的帕鲁蚌。

快乐/吉利的特殊规定：不允许天恩特性，不允许使用治疗之铃、芳香疗法；反击和恢复HP的技能（睡觉、生蛋、许愿）不可共存，只可选择其一。

3、催眠条款：利用主动手段催眠对方一只PM后，在这名PM醒来前，不允许使用任何催眠手段。摇手指、猫手等所使出的催眠手段除外；利用特性孢子造成的对方睡眠也不受此限制。

4、自杀条款：剩下一只PM时，不允许使用大爆炸、爆炸、灭亡歌等能导致失败的技能

5、OHKO条款：不允许使用一切OHKO技。（OHKO即一击必杀技）

6、非法遗传技能禁止：PM不允许拥有无法正常同时遗传的技能。

这些规则经过很多玩家反复商讨后最终确定。第1条中，神兽禁止使用是很正常的，但果然翁被禁止可能有些人不理解。不过常对战的玩家都知道他的可怕之处，那种近乎无耻的特性严重破坏了游戏的平衡。第2条也很好理解，这是通过一些人为手段，来限制一些超强PM的实力，其中帕鲁蚌的规定有些特殊，这是因为网络对战平台RSBOT存在BUG，本来只能提升特攻或者特防的道具，这里却能同时提升特攻和特防，使得帕鲁蚌的实力大大凌驾于一般PM之上。第3至第6条是口袋妖怪对战时的默认规则，这里就不赘述了。

此外，本次比赛对于参赛选手所使用的队伍





也有限制。在预赛阶段，每位选手只能选择12名PM出战，所使用的队伍必须由这12名PM构成，但PM的装备道具、技能、特性、努力值分配等允许自由更换，这也是为了增强比赛的战略性。而到了复赛阶段，由于负者将会被直接淘汰，因此对使用的队伍，也就不再有上述限制了。

预赛阶段

这次比赛参赛选手多达21名，被分在了三个小组中，每个小组的成员各自和其他成员比赛一场，胜出积3分，平为1分，负则是0分。小组积分后两名将会被淘汰，很有足球比赛的味道。参赛的选手中，有不少都是活跃在口袋妖怪论坛和对战平台的响当当人物，如来自PMGBA本土的lyl、taosky、blueZ、65535，来自口袋吧的figuechen、cyber，来自口袋妖怪525论坛的houou1、DS，还有来自任天堂世界的a0等等。这些玩家基本上代表了国内最高的口袋水平，即使对战平台上面对国际一流强手也毫不逊色。

预赛阶段中，由于目的仅仅是为了晋级，所以选手们打的相对比较保守，这也是为了保存实力和战术，为复赛阶段作准备。另外组队时由于受到12人大名单限制，因此并不能完全反映选手的实力。不过在这种特殊条件限制下，也有不少精彩的对局。

先看看cyber和a0之间的角逐，cyber使用了自己拿手的沙尘暴队伍，而a0的队伍全面均衡。开局不久a0就占得先机，使用替身耿鬼从容不迫地对cyber的队伍予以沉重的打击，再派上圈圈熊、暴鲤龙这些高攻击的PM控制局面，比分一度达到5-1，所有观众都以为a0将轻松拿下这场比赛。然而cyber最后祭出的PM是钢神柱，并有诅咒、健忘、滚动等技巧，有经验的玩家一看这些技能就知道它有一发逆转的能力。果然cyber的钢神柱抓住了最后的机会开始利用诅咒和滚动强化能力，而a0却一招不慎，没能利用毽子棉阻挡住钢神柱的攻势，结果强化能力后的钢神柱无可阻挡，滚动的攻击一发比一发来的凶猛。在滚动和沙尘暴天气的双重打击下，a0剩下那5个PM接二连三地牺牲，当最后一个PM月精灵也倒在了凶猛的滚动下时，a0懊悔而又心悦诚服地向对手打出了gg（good game,意思是表示认输并对对手表示尊重），而这场精彩的大逆转也使每位观众都留下了很深刻的印象。

预赛阶段很快就结束，21名选手中有6名淘汰出局，剩余的15名选手按照积分多少顺序排名，若积分相同，则按照净胜小分来分出先后（这仍是照搬足球比赛的规则）。

复赛阶段

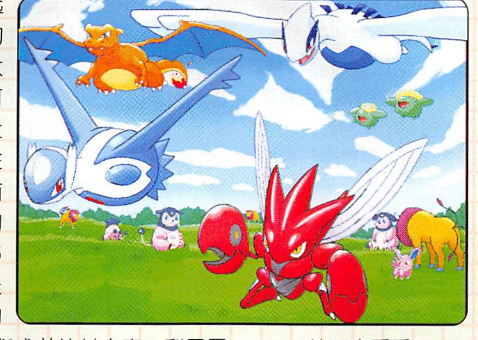
复赛赛制是三局两胜的淘汰制，在15名出线的选手中，第一名将要和最后一名对决，第二名面对倒数第二名……以此类推。而第8名则幸运轮空，直接晋级下一轮。在8强争夺赛阶段，令人遗憾的是一些选手因为学业和其他方面种种原因而缺席弃权，这造成了比赛的不完整和沉闷。比较有看点的是65535和lyl之间的角逐。

由于是淘汰赛制，任何一场比赛的胜利都非

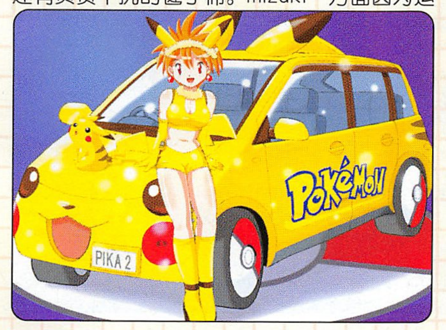


王建华	游戏好比盆中鲜花，日文真是一团乱麻，掌机玩的再好也只是临时住所，看《掌机迷》才是你永久的家啊！
读者资料	男，18岁，江苏常州，213003

常重要，因此65535选手放弃了特色鲜明的接力队，而是采取了大众化的均衡队伍。可事实证明，水平相近的选手、较量时，胜利女神会眷顾队伍有特色的一方。两人的第一场比赛中，65535开局非常顺利，先是幸运地用双弹瓦斯的毒炸弹重创对方的地狱犬并使其中毒，利用周旋手段很快就解决了中毒的地狱犬，接下来又一鼓作气，凭借一次精彩的先读，杀掉了lyl的三磁怪。可是lyl队伍特点就是典型的车轮战术，损失两个PM也不能阻挡他求胜的欲望。专爱血翼飞龙，巨大化+梦话+睡觉的赫拉克罗斯均是强攻好手，65535虽然旗开得胜，但面对如此强劲的攻势，也只有苦苦支撑，当队伍中的物防中坚双弹瓦斯和核果兽倒下时，剩下的PM就变成了砧板上的鱼肉。掌机迷中曾对“车轮战术”有所介绍，而这一场比赛的过程就是鲜活的例子。lyl首战告捷。第二场中，lyl乘胜追击，队伍稍作调整后，再次利用鲜明的车轮战术，最终淘汰了65535选手。



复赛第一轮诞生了8名顺利晋级的选手，而他们之间的4强争夺赛也充满了更多的悬念和看点。首先来看看a0和mizuki的比赛。第一场比赛似乎是命运女神有意捉弄mizuki，麻痹后的PM不能行动的几率相当高，mizuki遇上了连续4回合不能行动的霉运。a0队伍构成比较合理，攻击方面有替身铁甲暴龙和替身怪力两员大将，防守方面有月精灵、大奶罐等坚强后盾，另外还有负责干扰的毽子棉。mizuki一方面因为运气太差，再加上对铁甲暴龙和怪力的防范工作准备的还不够，只有不情愿的gg。可能是第一场的失利影响了mizuki的情绪，第二场比赛他发挥并不佳，昏招错招不断，在这种低迷的状态下，结果只有被淘汰出局。



接下来看看fritz18和xcsxcsxcs的对抗。fritz18在国内口袋界名气并不算大，赛前也没有被看好，可是他在比赛中用自己实际的表现，让人见识到了他强大的实力。fritz18的打法相当稳重，很难见到他犯错误，可是在一些战术或者临场发挥上，他往往又能有出人意料的表现。据笔者赛后了解，原来他一直下国际象棋并且棋艺不错，因此把弈棋时应有的稳重带到了口袋妖怪的比赛中。另外一个有趣的现象就是，他的PM总是使用一些7言诗句作为昵称，如“力拔山兮气盖世”的相扑熊、“天旋地转回龙驭”的暴鲤龙、“魍魉惊避魑魅逃”的耿鬼等等，既符合PM的特点又充满文采，成为本次比赛的一道亮丽风景线。说回比赛，fritz18和xcsxcsxcs的队伍特点都是注重防守，主要利用不断的对峙和消耗来获得胜利，这样两支队伍面对面交锋，自然是一场持久战。不过xcsxcsxcs没有准备司职队医的PM，很显然面对同样采取消耗战术的fritz18就会处于下风，比赛结果也正如人们预料的那样，fritz18用稳重的消耗战术取得了首场胜利。

可能是第一场比赛节奏太缓慢，第二场比赛中双方纷纷更换队伍，在稳固防守的基础上更加注重攻击。这果然使比赛节奏加快了很多，首先fritz的快龙发威，凭借替身+气合拳+两特攻的组合，令xcsxcsxcs难以招架，最终牺牲掉了队医大奶罐才勉强抵挡住攻势。接下来csxcsxcs还以颜色，抓住一个机会遣上攻击强劲的专爱赫拉克罗斯，fritz18也同样无法阻挡，一连被杀掉月精灵和大奶罐，不过却赏给了赫拉克罗斯一记电磁波。xcsxcsxcs的赫拉克罗斯携带专爱头巾，麻痹后的攻击能力虽然强悍，但持续作战能力就大大下降了，正因如此，

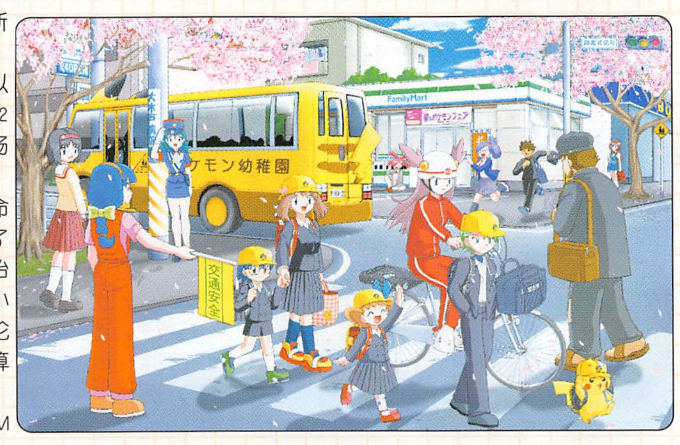
fritz18才涉险麻痹赫拉克罗斯，事实证明他的举动是明智的。被麻痹的赫拉克罗斯速度大减，虽然攻击力很高，但却没那么可怕，很多PM都可以利用速度优势干掉它。失去了赫拉克罗斯这张王牌，xcsxcsxcs再也没有能担当起攻击重任的PM，面对快龙、圈圈熊的轮番攻击，心服口服地认输。

另外两组对手分别是lyl和houou1、figuechen和taosky，其中lyl更加技高一筹，使用的队伍恰恰克制住了houou1的队伍，再加上几乎完美的操作，顺利地以两个5-0淘汰了houou1选手。figuechen和taosky则是面临一场苦战，双方先是1比1战平，在关键的第三盘决胜局中，两人更是大战了百余回合才分出高下，最终taosky艰难的胜出。如此艰苦而漫长的比赛，对选手的心理承受能力和耐心都是一个严峻的考验，与其说taoky拖垮了对手，不如说是figuechen自己的心理防线崩溃而将胜利拱手相让。口袋妖怪本来是一个休闲娱乐的游戏，但真要到了这种局面，那也是颇伤心力啊！一场比赛下来，双方恐怕要休息好久才能恢复过来。

半决赛阶段

经过一轮轮的淘汰和角逐，4强名单终于产生，他们分别是lyl、taosky、fritz18和a0。比赛到了这一步，更加白热化和激烈，而赛制由原先的三局两胜，变成了五局三胜，这样能够进一步反映选手的水平，减少偶然情况对比赛结果的影响。首先是taosky和a0之间的比赛，两人实力相近而又彼此熟悉，队伍的特点差别也不大，虽然双方不断调整队伍采用新战术，但始终势均力敌，所以前四场比赛战成2比2平，将在关键的第五场中决出胜负。

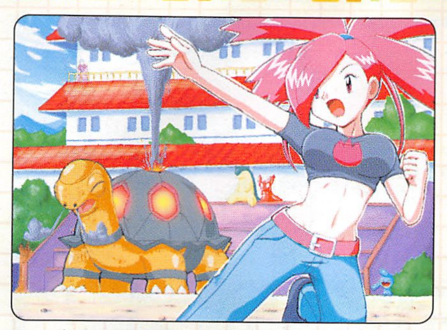
天有不测风云，命运女神帮助a0淘汰了mizuki后，现在又开始给a0开了一个不大不小的玩笑。当a0派上车轮象使用高速旋转，打算清除掉场上的钉子时，taosky恰好把看家PM蘑菇袋鼠换上场，这一下不当紧，高速旋转打在了蘑菇袋鼠身上，反馈孢子特性令a0的车轮象睡着了！按照本次比赛的规定，taosky还可以利用蘑菇孢子再催眠a0一只PM。一连两只PM被催眠，a0又怎能阻挡住攻击力强大的蘑菇袋鼠呢？看着自己一只只PM倒在了蘑菇袋鼠的铁拳下时，a0不禁感慨造化弄人，略微抵抗了一阵后，就无奈地打出gg认输。



另一场比赛在fritz18和lyl之间展开。lyl在之前的比赛中展示了近乎完美的实力，一路顺利地杀入了4强；而赛前不被看好的fritz18堪称本次比赛最大的黑马，凭借比赛中的表现，使大家也认识到了他本来就不俗的实力。不过在预赛阶段中，lyl曾经6-0直落击败fritz18，因此大家也猜测lyl可能会最终进入决赛。然而比赛的结果往往出乎人们的意料，这场也不例外，lyl贯彻的车轮战术在fritz18固若金汤的防守下收效并不大，而战局拖的越久，显然就对注重防守的fritz18更加有利，3场比赛下来，fritz18以2比1领先，lyl被逼到了绝路上，再输一场的话，就失去了进入决赛的资格了！

第四场是lyl的背水一战，虽然依旧是贯彻他的车轮战术，但打的相当沉稳，毫不留破绽，并先发制人干掉了fritz18的暴鲤龙。但令所有观众可惜的是，lyl本有一次机会使用荷叶鸭的反击来解决对方的卡比兽，无奈此时正好赶上麻痹不能行动！而且对方的卡比兽还打出会心一击，直接重创了荷叶鸭。若不是赶上这次麻痹，那么卡比兽肯定难逃劫数，而接下来局面会对lyl更加有利。显然这次麻痹对于lyl的心理也

黄益明 太多感慨，太多回忆，多些汉化，多些经典来祭奠一下GBA史的光辉岁月吧！
读者资料 男，22岁，江苏张家港港区香山南路69号门面居，215633



是一个不小的打击，原先积攒的优势刹那间化为乌有，面对对手阵容整齐的队伍，他决定殊死一搏。于是lyl稍做抵抗后，把PM一只只送掉，留下冰神柱准备开始诅咒强化。众所周知冰神柱这样的PM一旦留在最后一个进行诅咒，那么没有黑雾、灭亡歌等技巧的话，是相当可怕的，而fritz18也恰恰没有准备这些技巧。冰神柱强化的相当顺利，很快就诅咒6次使能力达到满级，但出乎lyl意料的是，冰神柱基础攻击力实在太低了，即使强化到满级也无法秒杀对手的PM。而对手也发现了这一点，利用手头充裕的PM不断周旋，消磨冰神柱的PP值。冰神柱攻击技巧的PP值越来越少，lyl翻盘的希望也越来越渺茫，当冰神柱的PP值全部耗光，只能使用绝境反击时，lyl也仍坚持到了最后一刻，显示了口袋玩家应有的尊严。最终fritz18战胜了lyl晋级决赛，两人在第四盘大战了200多回合，真可谓是旷日持久。

决赛阶段

大家关注的决赛在taosky和fritz18之间展开！比赛到了这一步，各位参赛的选手可以说都是毫无保留，把自己的看家本领都拿出来了。另外，由于经历了这么多场比赛，双方选手彼此也算是知根知底，想用新颖的战术出奇制胜也几乎不可能，谁有更稳定的发挥，谁有更好的运气，谁就有可能获得最后的冠军！

决赛很快就开始，不出意料又是残酷的持久战，但taosky显得更为积极主动。这也许是因为fritz18在和lyl那几场比赛中消耗了太多的精力，带着疲惫就很难有一个良好的竞技状态；而taosky虽然和a0战满五场，但每场比赛都不长，所以在决赛时的精神状态就更好一些。持久战相当消耗脑力，原本作风稳健的fritz18也由于精力透支，出现了一些或多或少的失误，这些失误并没有被taosky放过。但最终前四场两人2比2战平，迎来了最关键的决胜盘比赛，谁拿下这场比赛，谁就是最终的冠军！

这场关键比赛可谓是本次大赛的点睛之笔。taosky派上了水精灵、卡比兽、大奶罐、核果兽、木乃伊、铁甲暴龙作为自己的阵容，而fritz18则是以地狱犬、海马龙、大奶罐、超能女皇、大水怪、双弹瓦斯来应战。经过一番交锋，fritz18发现taosky的特防盾牌只有卡比兽，于是想方设法对卡比兽发起猛攻，期望在打倒卡比兽后，自己两员天气战健将——海马龙和地狱犬能够发威，甚至使用冥想+殊途同归的超能女皇来给卡比兽施压，想用殊途同归把卡比兽拉下水。可是taosky发现了对手这个意图，而他的卡比兽准备了剧毒，这也是相当罕见的，正是凭借剧毒，对手超能女皇只得悻悻而归。不过地狱犬和海马龙的天气战攻势的确极其迅猛，尤其是地狱犬，晴天下一发大字火能打掉卡比约一半体力，实在恐怖，而且海马龙和地狱犬的天气战术虽然相互矛盾（一晴一雨），但在fritz18完美的操控下毫不影响，这也值得玩家学习。但taosky确实不简单，一方面用较小的损失挡住凶猛的天气攻势，另一方面又抓住机会，用核果兽炸掉了对手的海马龙！这招好棋令观众都禁不住喝彩，炸掉了海马龙就等于废掉了fritz18队伍的一只拳头，地狱犬虽然强大，但毕竟孤掌难鸣。打到这个份上，胜利的天平已经向taosky倾斜了，而随着卡比兽成功的将地狱犬麻痹，fritz18再也没有能力发起攻击，最终taosky获得了胜利，并最终获得了冠军！

文/PMGBA

后记

本次PMGBA暑期口袋妖怪大赛，总体来说举办的还是相当成功，众多口袋高手展开激烈角逐，他们的比赛战报也是爱好者们绝好的教材。通过这次比赛，不仅促进了战术的进一步研究，而且也增进了玩家之间的交流。希望下次比赛中，各位读者朋友也能参与其中，一起向“成为口袋妖怪大师”的目标努力！

华桦	十分庆幸我有一个反对我玩游戏的老爸，否则现在我可能不会在这所省重点高中。
读者资料	男，17岁，江苏南京玄武区锁金四村30幢304室，210042



NDS《口袋妖怪冲刺》通关后有什么要素?

完成五个大关后，我们可以随意进入任何一大关进行游戏，没取得第一名的可再次挑战。此外，如果一次性通过某Cup的所有小关，得到的奖杯将会闪闪发光，但中途出现Retry的情况，得到的奖杯不会闪光（不影响通关）。

通关再次进入游戏，Hard GP(难度级GP)和Special（绿宝石联动选项）的2个问号解开了，地图和初级是一样的，但参赛的选手实力比Regular GP强多了。而更高难度的Expert GP（专家级GP）就恐怖了……此外，Expert GP和前两个GP不一样，不需要按指定的顺序通过每一个check point，路线可以由玩家自己决定。

如何为铁甲暴龙配招?

铁甲暴龙作为一个重量级的精灵，虽然给人一种笨重的感觉，但具有超强的实力。它具有“三高”：高血、高攻击和高防御，尽管在特殊方面极其低下，但因为血的海量也不能小看它的特防耐久。属性是地面+岩石，物理方面的主要克制是格斗和地面、而特殊方面的主要克制是冰、草、水。由此看来，属性并不优良（太怕震了），但是抵御的属性也不少。在配招种类上非常丰富，物理方面不仅有本系技巧地震+岩崩，而且还会百万威力角突（物理第一强招！），以及气合拳、钢之尾等。而且更为恐怖的是，它竟然能够遗传到两个强化技巧：诅咒和剑之舞！有2种配招供参考：

★诅咒强化型——诅咒+地震+岩崩+睡觉/百万威力大角

诅咒型的铁甲暴龙主要是在后期发挥效用，前期依然使用地震+岩崩游击。小心盔甲鸟乘机撒菱，遇上这种情况一般都是逃走换高旋精灵。而在后期时，尤其是它是最后的精灵，就可以狂诅咒，翼鸟也奈何不了它，特攻精灵怕震也不敢贸然上场。

★剑舞强化型——剑舞+地震+岩崩+气合拳/瓦割/百万威力大角

和诅咒不同，剑舞主要是在前期的游击中利用短暂的强化来重创对手。它可以首发，或者是在对方物理攻击手面前上阵（但是小心地震），然后强行。或者可以在盔甲鸟面前强行剑舞，用气合拳对抗吼叫。也可以在对手睡觉时偷袭。



听说有发售一种刷卡器的大礼包，能告诉我它有什么用途吗?



这种套装里面有刷卡器一个、全部种类的e卡6包（每包9张e卡），包括宝石版增加战斗(就是在老奶奶房内，原来被箱子堵住无法上去的那个，使用e卡后就能上二楼对战了）和增加神秘山洞内出现精灵的种类的e卡，以及随机赠送船

票的e卡。该套装售价9450日元，由于每枚e卡单买要300日元，所以购买套装是相当划算的。



《口袋妖怪漫画特别篇》发行了多少册？

一共发行了20多本，其中在中国国内翻译了19本，石英联盟7本，金银联盟8本，宝石联盟4本，并还在陆续增加中。由于这套漫画是根据不同时期的口袋妖怪游戏改编而成的，而不像其他口袋漫画大多是和宠物小精灵TV有关，因此它受到了诸多游戏玩家的喜爱。国内大部分城市可以买到这套漫画，每本的售价是7元人民币。



限定版的梦幻NDS什么时候开始发售，价格如何，怎么样才可以买到？

这款为配合7月16日剧场《梦幻与波导的勇者》而发售的新的限定版NDS（ニンテンドーDS ミュウエディション）已于8月7日在日本上市，售价和一般的NDS一样，但由于是限定版，这个价格是买不到的，市场价在1700左右。国内现在小部分大城市中可以购得，但数量有限，喜欢的朋友要抓紧时间购入。



请问会腹鼓的PM都有哪些啊？

腹鼓（俗称拍肚皮）是实战中非常有用的辅助招式之一，能学习的精灵（不计未进化形）及学习的途径为：

编号	名称	途径
006	喷火龙	遗传
036	皮可西	遗传
062	快泳蛙	第一形态37级自学
080	呆河马	遗传
097	素利柏	美国PC center礼物赠送
105	嘎拉嘎拉	遗传
108	大舌头	遗传
143	卡比兽	10级自学
184	马力露利	遗传
186	牛蛙君	第一形态37级自学
199	呆呆王	遗传
235	画画狗	素描
264	雪纹貂	53级自学
297	相扑熊	40级自学



怎么让怪兽携带徽章？

徽章不同于道具，是不能携带的，但作为培养精灵成功与否标志的徽章，在获得的同时就已经赋予了怪兽，可以在属性菜单里显示出来。绿宝石版可以得到的徽章种类进一步增加（引入战斗基地的缘故），可以达到30多枚。



快龙之强是大家公认的，可我看许多高手的战队里都鲜见其踪影，不知为何？

的确自宝石版发售之后，在原来的251只精灵中wg排名第一的快龙在386中已算不上什么了，尤其是在玩家之间的对战中，光靠它强大的攻击招式是无法取得全局胜利的，它只适合拿去蹂躏NPC（游戏中的战斗员）而已。如果要使用快龙，推荐配招为：替身+气合拳+10万伏特+冷冻光。



如何让勇吉拉进化为胡地？联机必须是火红和绿叶联吗？别的版本不行吗？

自然是需要通讯进化。现在的模拟器已经可以支持联机交换精灵了，如vbalink各版本之间都能联。联机不仅可以在火叶之间和宝石之间进行，也可以在火叶和宝石之间交换，但要求宝石通关，火叶7岛任务做完才行。



朱江	感受游戏，感受人生，热爱游戏的人，对生活也一样充满期待！
读者资料	男，18岁，江苏省常州市洛阳镇洛阳中学高三11班，213104



装饰品详解

节约时间用装饰品

由于分作双屏，菜单操作使用触控完成，而上屏的游戏时间不再静止不动，所以初期一定觉得时间不够用吧。除了在室内利用首饰使用工具以节约时间，本作又追加了数种可辅助节约时间的装饰品。

飞行石： GBA版的飞行石需要游戏进行到第3年后在泉矿255层敲得，而本版则是在小精灵赌场用1000枚メダル便可兑换得到，而精灵赌场于第一年春8日便可开启，飞行石入手的时间得到了大大的提前。不过使用方法略有不同，GBA版仅有一张大地图，使用飞行石后开启大地图，选取前往地点名称后直接前往该入口处，而DS版为点击大地图各个区域的任意地点，然后将达到该范围所属的"着陆点"——每个区域都有3-5个着陆点。另外GBA版飞行石为工具的一种，每使用一次消耗体力2或增加疲劳2，而DS版为装饰品类，每使用一次，固定增加疲劳2点。

时の指轮： 降低时间的流逝速度。当装备该装饰品后，右下角的时钟变慢，镇上的人、动物甚至是海浪都变得迟缓起来，但主角的行动如初，当在室外固定地点工作时推荐使用，如钓鱼或进行大面积室外收获。

はやい靴： 主角的行走速度加倍。装备此装饰品时，时间的流动速度不变，但主角的行走速度提升，从另一个方面节约了时间。在飞行石不方便到达的地点，装备上急速靴较为方便。

注意点： 1、时の指轮与はやい靴需要在高级（999层）矿场的相应层数中挖掘出诅咒类装饰品：时の指轮（咒）与おそい靴(迟缓之靴），随后在工作日致电教会花10万G便可解除诅咒。

2、装备はやい靴骑马时，马的速度也会增加很多，好山好水看不足，马蹄催趁月明归，享受一下这感觉吧。

3、很多玩家询问日常行动中时の指轮与はやい靴哪一个更为实用。其实时の指轮类似静态，而はやい靴则为动态，合理的切换使用不仅可以节约游戏中的时间，也可以节约游戏玩家的时间哦。

动物相关的装饰品

タッチパネルグローブ： NDS的改进主要在于触摸屏的使用，而在DS版牧场中，タッチパネルグローブ就是进行触摸互动的必需品。同时装备该装饰品和动物用工具，对准动物使用便可进行各种触摸屏小游戏：抚摩、刷毛（大型动物）、产品收获，在上次的动物讲解中已经提过，这里就不予赘述。

赤マント： 金光闪耀的紧身衣、标准性的红色披风、热情奔放的西班牙人加上一头强壮的公牛……在西班牙斗牛场中我们常见到如此热血的一幕。赤マント——红色披风，吸引着公牛的眼光，也指引着公牛的行动。不过在这里，红色披风的作用可就没那么血腥，能吸引的也不只是牛，牧场中饲养的各类动物都受红色披风的指挥（猫、狗、马操纵不可）。使用方法可不是主角装备后站在动物面前吸引哦，我们的主角可不是斗牛士，仔细看看道具说明：全体マップの触ったマスにいる动物を移动させる（将地图中的动物移动并集中）。所以我

们仍然需要借助触控屏：打开大地图并放大，点击地图上的动物，动物头顶出现惊叹号表示候命状态，接着点击某一地点，该动物便会自行前往该处。



注意点：1、赤マント需要用65535枚メダル兑换得到，兑换成功后，精灵赌场的终极秘宝才会出现。不过许多玩家已经将赤マント作为赚钱的一种方法，运气好的玩家的确可以多赢几件，然后以五十万以上的高价倒卖给班。



2、由于本作动物不可连续放牧24小时，所以主角睡前需要将动物先推入各自的小屋。由于动物喜欢四处走动，一头头的寻找相当耗费时间，所以我们可以事先在室内利用赤マント将动物们“赶”到各自的小屋门前，然后一次推入。

其它辅助装饰品

真实の腕轮：还记得GBA版中的秘宝——真实秘宝吗？该秘宝需要收集齐9颗真实之玉，而正常游戏模式下，第8颗真实之玉需要游戏进行50多年后才能获得（结婚50周年纪念别墅）。如此难得的秘宝，作用却仅仅是装备后可以查看当前体力和疲劳度。对于细心的玩家来说，想必早已知道如何从主角的行为中得知当前体力与疲劳值了，这一方法在DS版中继续适用，本作简化了取得该秘宝的过程。与爱の腕轮取得方法一样，一年目春8日后，开启小精灵赌场，便可用2000枚メダル换得。装备后，当前体力及疲劳状况将显示于上屏左下角。



万步计：在GBA版中便作为追求女神的必备工具之一，本作中加以改进，只需装在包中便可记数，当然达到相应步数仍会出现女神的恭贺（需先救出女神），并得到步行者的称号。当然，如果要娶女神，达到10万步的条件仍然是必备。

歩行師　準師範
あなたの今日まで
の万歩計を使った歩数が
かなり良い感じになったので
頭書の称号を与えます。
街を歩く健康法推進委員長
トーマス
終了

本作中的终极秘宝当属一双手套——一黄一白，价值十亿（需要一亿枚メダル兑换，而メダル与金钱的兑换率是1:10）。

ゴッドハンド：黄色手套——称号：超级收获专家。小到路边的花花草草，田间作物，大到猫、狗都可以通过它“飞”到主角手中，使用方法自然就是利用触控笔点击需要拣起的东西。对于耕地遍布全镇的本作来说，发展到后期，大面积种植作物亦是常事，浇水可以借助贤者水壶或者首饰的辅助，那么收获呢？全部在室外收获，即使装备时の指轮，一天24小时也还是会觉得不够用。ゴッドハンド此时用处便相当明显，在室内打开大地图，不用担心被植物的藤蔓阻住去路，点击需要收获的作物即可临空取物。类似于超能力？因为主角在使用该手套时需要消耗相当

多的疲劳，每取得一个增加1点疲劳，按一块单位耕地9枚作物计算，收获11块地后，主角就疲劳度99点了，而当疲劳度100时主角可是会晕倒的哦，所以记得先去班处购买足够多瓶醒神剂随时恢复疲劳度。

ミラクルグローブ：如何定义这只白手套呢？也许用移动出货箱来形容是再合适不过，因为只要装备了该手套，主角将手中东西丢出时便自动出货。比马更容易驯服——马是有脚的，稍不留神便会不知去向；比马更小巧便携——马只能在室外活动，不能进室内，当然更不能进入矿坑，而它只需要放在背包内，便可完全避免了背包放不下而不得不舍弃宝物时的痛苦，也不再会因为乱丢垃圾而被村民讨厌，ミラクルグローブ实在是居家旅行、功成名就之必备佳品（广告？）。不过如此良品却也有个缺点，便是每使用一次便增加1点疲劳度，不过主角的背包最大不过54格，全部丢出也只增加54点疲劳度而已。

装饰品系统为我们带来的便捷也许远不止这些，毕竟牧场作为一款经营类游戏，可挖掘的要素还有很多很多。不知道诸位还有什么使用装饰品的心得呢？欢迎在牧场专区与朋友们交流探讨。

矿石镇MM版之系统改进

这一次介绍的是镜子，在GG版中的镜子有什么用？可以鼓励主角努力干活（平时调查镜子），可以发生灵异事件（午夜0:00反复调查镜子）。但对于爱美的MM来说，镜子最大的用处自然是梳妆打扮。



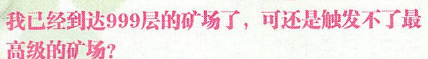
MM版新增了换装系统，而镜子则被改造成“衣柜”，调查镜子（打开衣柜？）便出现换装选项。一共六套服装供玩家选择：蓝色、橙色、粉红、白色、绿色、红色。虽然仅仅是颜色的变化，不过每天起床后换套衣服再出门，可随机增加GG的好感度0-2点哦。

镜子的另一个用处是购物，不过需要达到一定进度后与NGC版的美丽人生联机，班出现后将班最爱的酒送给他，随机会卖购物master证书，取得证书后便可利用镜子随时随地进行各项购物。





牧场百问



我已经到达999层的矿场了，可还是触发不了最高级的矿场？

A 触发下一级的矿场必备条件：达到最底层、敲得所有种类矿石。不过高级有个隐藏要素：255层睡着公主，进入后发生“公主的需求”事件。再有一个容易被忽略的就是整百层中埋着谜之石版也需要挖掘出。

魔女送的礼物有什么用？

A 当做了一定坏事后，魔女就会送给主角纪念品，当然，要求主角空手才能得到礼物。魔女自己也说了，礼物本身并没有用处，丢掉也没关系，不过如果有志娶魔女的玩家可千万不要将礼物丢掉。

【魔女さまの贈り物入手条件】：一、5、50、70、100次晕倒（疲劳度MAX）；二、试图出忘忧谷10回（镇右边的小路）；三、送给魔女礼物10、100、1000次；四、10、100、1000、10000次乱丢垃圾。

镇右侧的小路出不去？

A 是的，无法出去。也许有玩家看到所谓攻略上说救出女神且与GBA版联机成功后可出去，并不属实，在此辟谣。



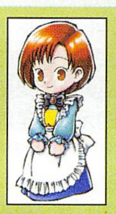
→即使收齐101个精灵，仍然无法通过它这一关。

我在海边钓了很久都钓不到装信的瓶子，需要什么条件？

A 春天在海边用秘银级鱼竿钓得，要注意的是，即使鱼竿等级高于秘银级，也只能蓄力到秘银级才能钓到瓶子。

爱情攻略之矿石镇篇

本作支持与GBA上发售的两作（《矿石镇的伙伴》及其女生版）联机，联机后增加隐藏结婚人物，即原矿石镇上的众MM。这些MM每周仅在忘忧谷出现一次，送礼+对话每次最高可以增加1000点好感度，所以千万不要错过机会哦。她们没有心颜色的指示，但可以通过爱の腕轮查看她们当前爱情度。结婚条件依旧是：MM爱情度60000以上、购入大床以及女神救出。请注意，求婚之后即刻发生婚礼事件，且全部游戏通关，也就是不再继续发生婚后事件。那么，各位矿石镇的玩家们就让新的爱情再次在忘忧谷延续下去吧。



艾丽斯（エリス）
生日：春16日
喜好：月见だんご（+800）、トイフラワー（+500）
常出现地点：バドッグ的家、女神之泉、宿屋

艾丽斯，是前作矿石镇中护士MM艾丽的子孙，喜好各方面都沿袭前作。每周三（水曜日）与医生トーレ一同来到忘忧谷，向当地的医生バドッグ学习医术。温柔善良的艾丽曾经是许多玩家的梦中情人，这一次在忘忧谷又会发生怎样的感人事件呢？





↑夏季健康检查。



↑最喜欢的仍然是月见丸子。



↑联机后水曜日出现在宿屋二楼。

行踪表

联机后	AM						PM												
	6	7	8	9	10	11	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
晴	宿屋		バドッグ(医生)家					镇	宿屋						镇	宿屋			
雨	宿屋		バドッグ(医生)家					镇	レオナ家						镇	宿屋			

……爱情事件……

爱情度0-9999

时间：水曜日、任意时间
天气：不分晴雨
地点：牧场
要求：疲劳度MAX，主角晕倒
选项：「余计なお世话」エリス爱情度−2000
「ありがとう！」エリス爱情度+3000

爱情度10000-19999

时间：水曜日15:00−18:00
天气：雨天
地点：步行至豪宅区域
选项：「病院に连れて行く」エリス爱情度+3000
「お大事に」エリス爱情度−2000

爱情度20000-39999

时间：水曜日20:00−22:00
天气：雨天
地点：豪宅
选项：「そんなマッサージで治るの？」エリス爱情度−2000
「尊敬するよ」エリス爱情度+3000

爱情度40000-65535

时间：水曜日、早晨起床后出门
天气：晴天



地点：牧场自宅
选项：「余计なお世话」エリス爱情度−2000
「ありがたくいただきます」エリス爱情度+3000、エリ草入手

上期牧场爱情指南中不慎遗漏了穆MM喜欢的东西，特此向各位读者表示歉意，并在此进行补遗：穆的喜好是アップルパイ（+800）、ワイン（+500）。



亦梦亦真——火纹职业起源乱弹(四)

愿“原力”与你同在

自然中存在着众多的元素，而远古的人们对这些元素是又恐惧又崇敬。中国古代信奉五行之说，而欧洲则提倡炼金术，虽然形式上不同，但从目的上来说就是学会控制、使用元素。而在人们的流传过程之中，法师这一职业就顺理成章地诞生了，并在历史的传说中不断地加以描述和夸大。

炼金术士，欧洲历史上著名的职业之一，原本只是擅长使用药物炼成的化学家，但是平时过分神秘化的举动和就当时而言非常异类的“炼金术”，使这职业成为了宗教家的眼中钉，指其为异端邪术，男巫。（Sorcerer，这里的男巫指的是一个人们概念上的职业，并不是一个确切的职业名称。PS：女巫一般牵扯上的都是恶魔、魅魔转世什么的，题外话了。）虽然遭遇了种种非议、不被理解和不公正待遇，炼金术还是流传了下来，一些炼金术士为了谋求生存，使用了所谓“点石成金”的小把戏来骗人，但是这一举动反而使得该职业的背景变得越来越神秘。中国的炼丹术与炼金术也有几分相似，较为不同的是炼丹的科学根据不如炼金术来得切实。游戏中魔导士这一职业的概念虽然更接近于中世纪欧洲的巫师，但是私以为魔导士能纯熟地运用大自然的元素正是炼金术在游戏中的最贴切写照，堪称游戏中的炼金术士。而魔导士的高位职业一贤者，在现实中也是被流传为拥有超强炼金术的职业，精于各种法术与知识，当然，贤者这职业最著名的传说就是贤者之石了，无视等价交换规则的存在……（旁人：喂喂！这不是钢炼专题！）



↑过去的一年里，一个豆丁将炼金术与动漫完美地结合在了一起，创造了真正的炼“金”传说。

萨满巫医（Shaman），萨满教从史前社会就已存在，而“萨满”一词则来自满文和其他通古斯语族语言，起源自公元7世纪贝加尔湖到长白山畔的近代萨满宗教，崇尚的是通过灵魂来诊断治疗的传统信仰，萨满教众信奉灵魂的力量与生命之间的联系，其实真正的萨满法师精通天文历法和算术文学，而且对灵魂有较深层次的感悟和理解，更有人称其能控制天气、预言、解梦、占星甚至旅行到天堂或者地狱。虽然萨满的根本是通过对自然的理解和灵魂的沟通来医治人，但是在信奉少数民族快速的封建化后，统治者试图利用有着众多信徒的萨满教来控制民众，一时间萨满也成为了死亡和巫术的代名词，那些不屈服于统治者淫威的萨满教众也被冠上了异教徒的罪名而被流放，从那以后虽然萨满的习俗还存在于民间，但是正统的萨满教可以说是名存实亡了，在人们心目中取而代之的是以祭祀为主的萨满大师了。游戏中的萨满是操纵暗之力量的法师，暗来自

周信邦	我要感谢《PG》，你让我认识一位玩友，他叫潘颖，而且就住在我家对面，方便交流，这要感谢《PG》。
读者资料	男，18，学生，广西南宁友爱路解元巷2号，530007

趣味问答

上期答案：指令最多的情况下是十项，其中宝箱和扉不能并存，看看旁边这张图片就知道啦！

于人们的内心深处，这与萨满的灵魂巫医的身份倒也有几分相似，利用自己在精神与生死感悟上的修为击败对手的灵魂，而萨满的高位职业又是另一个著名的职业了：德鲁伊。

德鲁伊(Druid)，Druid一词分两部分理解：前半部很大程度上和希腊文的“drus”相关，是橡树的意思，间接表达了德鲁伊与自然、植物的关系；而后半部与印欧语系的词尾“-wid”相似，意：去了解。德鲁伊教是以橡果为圣果的，证明其名字的古意是熟悉橡树之人，更可以引申为熟悉自然的人。德鲁伊教士精通占卜，对祭祀之礼一丝不苟，也长于历法、医药、天文和文学（几乎是十项全能……）；同时在历史上，他们也是执法者、吟游诗人、探险家的代名词。正如萨满这类有着神秘色彩的职业一样，德鲁依需要的也是各方面丰富的知识和深厚的道德底蕴。虽然德鲁伊教崇尚的是生死轮回的概念，而且不乏有以活人祭祀的残忍习俗，但是德鲁伊教提倡与自然和灵魂交流的观念却得到了大多数人的认可。在公元1717年史称德鲁伊大祭师的威廉·史度克里和约翰·托兰重建了德鲁伊教，并在回归古代教条的基础上加以人性化，形成了一个以德鲁依教义为中心的慈善团体。将话题扯回游戏中来看，身为高级职业的德鲁伊除了能操纵暗魔法外还能使用杖，进可攻退可守，是魔法系职业中的佼佼者，而圣魔中的德鲁伊更是加上了理系魔法的使用，使得火纹中这一职业更接近于现实中拥有自然之力的德鲁伊（理魔法勉强算自然之力吧……嗯嗯）。

死灵法师（Necromaner），其实本来想说说司祭和修女的，不过考虑到神职职业在游戏中的人气和现实中的表现就懒得介绍了。(印象中的神职人员总是那些一边说着：“愿主保佑你，我的孩子！”一边考虑着怎么私吞对方香油钱的猥琐形象……啊！上帝，我刚才什么都没想！）死灵法师大家也许陌生，这也难怪，GBA上这职业才出了1.5个人物，1个是里昂，那0.5个是奈鲁卡鲁(勉强算吧，人家怎么说也创造了火纹的赫蒙克鲁斯理论——艾吉鲁)。有关于死灵法师的传说太多了，其中不乏说的头头是道的，更有甚者传言这世上至今还存在着这一古老的禁忌职业。简单来说，死灵法师就是负责从冥界召唤亡灵的法师（通俗来说，就是招魂、跳大神……），而且召唤亡灵一般都要通过死尸做触媒，这从道德上是不被允许的。游戏中的里昂是个彻头彻尾的死灵法师，并且不幸堕入魔道；老奈虽说在战斗中没有召唤的能力，但是在剧情中老奈制作的艾吉鲁也算是借尸还魂的表现了，所以说算得上半个死灵法师。

火纹的职业起源大致上我算是扯完了，理论上还有神职职业没介绍，不过之前说过理由了，懒就一个字……这次的乱弹结束之后我要好好休息一下，胡扯职业实在太损耗精力了。有什么地方有纰漏的话还希望各位多多包涵！（得罪了不少古代亡灵与神灵，现在逃亡中……）

文/NW旅团 Alucard

COSPLAY照片

COSPLAY活动在大型动漫展上非常常见，不过COS对象多是一些动漫人物，下面这张照片是一位非常喜欢玩火纹的MM玩家lyndis的COS作品。

COSPLAYER的话：在下欣赏强悍的女性，且出于剑士控的身份，喜欢琳便理所当然，虽然第一次玩烈火的时候称呼她为“草原上的少男”。总觉得琳的性格单就某些方面而言跟自己挺像的说。玩了十多遍烈火，对琳的感情也算越来越深，之后便把COS琳列入自己的“人生计划”。总算如愿COS了她，这于我而言是幸福的，不过话说回来照片上这人还真不像我，“豪爽开朗的背后总有着鲜为人知的寂寞”，或许自己也是这样，这么想着，竟自我陶醉起来。我最喜欢剑士了！好帅好帅的说，真的好帅好帅的说！必杀一击，刷刷刷！



WINDFISH 《高战前线》对我这个菜鸟Fans可是大有帮助啊！
读者资料 男，浙江温州，32500

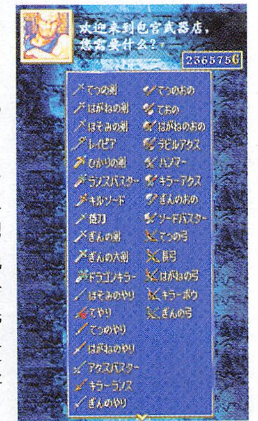
艾雷布大陆武器店秘史

“包叔，该起床了”仆人A催促着。

穿上衣服，我揉揉眼睛，新的一天开始了，忘记介绍了，我姓包名子，祖籍西方三岛，年轻时人称包子，承蒙道上兄弟错爱，叫我一声包叔。二十年前，我就是当初自称最强的斗技场——包宫斗技场的主人，虽然后来栽在了两个土匪领主手上，但是坚强的我怎么可能服输。几年后我就通过倒买倒卖赚了点本钱，然后开始了我的贩卖武器生意。经过那次大陆动荡后，人们基本上都购买一些武器来防身，有客源，自然生意兴隆。

很快，十多年过去了，我已经垄断了整个武器市场，又买回了当初那个斗技场，交给仆人去经营，把我的全部积蓄放在那里，有那些佣兵做护卫也不怕丢。我还跟垄断整个道具店市场的妹妹们联盟，整个艾雷布大陆的市场可以说已经是包家的了，大陆变成“包宫大陆”指日可待。

然而大陆却起了动荡，随着贝伦国王赛菲尔下令对周边地区开始入侵，战火又迅速蔓延起来。一个叫罗伊的少年率领着一支利基亚同盟军与帝国军抗衡，而我趁机捞了一大笔油水。听说密尔斯半岛西端的古城也开战了，我与妹妹和仆人马上迁移过去，在那里做起了生意。



我们正在清点货物时，有个红发少年走了进来，他头上绑着一条蓝色头巾，看上去年龄并不大，气质中带着几分威势，不过我总觉得这小子好像在哪里见过。

“老板……”他刚张口，我就打断了他的话。

“小伙子，虽然本店货物有些断货，但是如果你有需要我会火速让人去其它连锁店提货的。看你的样子是用剑的吧？看看这些，铁剑（てつの剑）一把460金币，纯铁制成，一般人用起来显得十分威武，可用46次。”

红发少年：“那个……”

“啊，不要是吧？也对，看你的样子就不是一般人，看这把钢剑（はがねの剑）仅售600金币，威力稍大，但是有点沉，可用30次。”

红发少年 ：“那个……”

“哦，知道了，看你的样子不像很有劲的人。细剑（ほそみの剑）480金币，价格厚道，威力小点但使用起来很灵活，可用30次。”

红发少年：“那个……”

“现在年轻人真挑剔呀，西洋剑（レイピア）2000金币，对骑士、重甲特效，可用25次，满意了吧？”

红发少年：“那个……”

“还不知足，可以间接攻击的光魔法剑（ひかりの剑）1250金币，可用25次，不受地形效果与支援效果的影响，给予敌人10点伤害。”

红发少年：“那个……”

“克枪剑（ランスバスター）可用15次，1800金币，对枪占优、对斧处于劣势的剑，新品上市。”

红发少年：“那个……”

“必杀剑（キルソード）1300金币，可用20次，不用多说，你一用就知道，特别好用，经常能给人致命一击！”

红发少年：“那个……”

“倭刀1200金币，必杀率高的来自东方的剑，也就是日本的武士刀啦！也可用20次，剑士与剑术大师专用。”

红发少年：“那个……”

“没办法，碰上你这么爱挑剔的人，只能把好货拿出来了，银剑（ぎんの剑）1500金币，可用20次，虽然价格高但威力巨大。”

红发少年：“那个…”

“什么这个那个的，银制大剑（ぎんの大剑）1800金币，可用15次，威力巨大但很难使用，因为太沉了。”

红发少年：“那个……”

“我明白了，你是要去屠龙吧？斩龙剑（ドラゴンキラー）2500金币，对龙族专用剑，难得的好货，可用15次，看你面善，2250金币给你好了！”

王俭	现在游戏多了,对某一个特定游戏大家都不那么认真了,其实用心玩下去,很多游戏还是有自己的乐趣,别错过它们。
读者资料	男，22岁，上海市闸北西藏北路525号，200070

红发少年："那个……老板，我……"

"哦，我了解了，你是用枪的吧？相传玛基瓦尔大陆有个用枪的领主以前就是用剑的，你一定是要转职想换把好枪吧？"

红发少年："那个……老板，我……"

"细身之枪（ほそみのやり）450金币，威力小但好用，可用30次，不过看你的样子应该用更高贵的枪，一会这把就当我送你的吧！"

红发少年："那个……"

"投枪（てやり）可用20次，400金币，可以间接攻击，应该买两把放身边。"

红发少年："那个……"

"铁枪（てつのやり）360金币，可用45次，骑士最经常使用，如果你以后习枪了，应该先适应适应这个啊。"

红发少年："那个……"

"钢枪（はがねのやり）可用30次，480金币，稍重但威力较大，不然你用这个试试？"

红发少年："那个……"

"克斧枪（アクスバスター）可用15次，1950金币，对斧强 对剑弱，带一把就通吃所有敌人了！"

红发少年："那个……"

"必杀枪（キラーランス）可用20次，1200金币，非常好用，见血封喉！"

红发少年："那个……"

"银枪（ぎんのやり）1200金币，价格高威力大，可用20次，是后期不可缺少的好武器啊！"

红发少年："那个……老板，你听我说，我……"

"不用说了，我知道了，刚才是我判断失误，你是用斧头的吧！听说有个斧头帮，莫非你是那里的人？来这边看看这些铁斧（てつのおの），270金币，可用45次，是最常见的斧头。"

红发少年："那个……"

"也是，铁斧头不适合你，看这个投斧（ておの）300金币，可用20次，可以间接攻击。"

红发少年："那个……"

"钢斧（はがねのおの）可用30次，360金币，性价比相对剑和枪很高。"

红发少年："那个……"

"那看看这个恶魔之斧（デビルアクス），可用20次，900金币，这是被诅咒的魔斧，运气低的话，有可能反伤着自己，弄不好会把自己砍死哟！"

红发少年："那个……"

"大铁锤（ハンマー）800金币，可用20次，重装特效，斧头前端的那个尖刺可刺穿对方的铠甲。"

红发少年："那个……"

"那你看这个吧，银斧（ぎんのおの）可用20次，1000金币，虽然价值不菲，但是威力奇大，是注重攻击的人必选的武器。"

红发少年："那个……"

"杀手之斧（キラーアクス）可用20次，售价1000金币，有高必杀率，适合时间有限而要解决大量敌人时使用。"

红发少年："那个……"

"克剑斧（ソードバスター）2800金币，可用20次，反克武器，建议你买几把防身。"

红发少年："那个……老板，你先别介绍了，先听我解释，我是来……"

"哦，你是来买弓的吧？铁弓(てつの弓)可用45次，540金币，对飞行系特效。看在我刚才猜了这么多次都没猜中的份上，这弓送你了。"

红发少年："那个……老板……"

"长弓（长弓）可用20次，2000金币，射程稍远可攻击3格，非常好用，是偷袭的好武器！"

红发少年："那个……老板……"

"钢弓（はがねの弓）720金币，可用30次，威力稍大，对付一般防御低下的人还是不错的。"

红发少年："那个……老板……"

"必杀弓（キラーボウ）可用20次，1400金币，高必杀率非常好用。"

红发少年："那个……"

"银弓（ぎんの弓）可用20次，1600金币，价格高了些，但威力大。好了，本店所有能弄到的货物都给你介绍完了，你到底要哪个？"

红发少年："那个……老板，我什么都不要……"

"什么？你唬我啊！居然玩弄我的感情！"听这个小鬼说话我就气不打一处来，他以为我是吓大的？！

——未完待续

文/NW旅团 斋藤★鬼斩

文/NDSBBS koflover、红星战士、暗·文彬 责编/翔武

高战前线



战术分析

FWDS部分——无坚不摧的铁拳!

Max的强大攻击力我们在《AW1》和《AW2》中就已经深深地领教过了，而到了FWDS中，Max那对铁拳攥得更紧了，令人不由自主感受到他的杀气。和《AW2》相比，Max的最大变化莫过于特技效果，原本是攻击与移动能力兼备，现在失去了移动力加成，而换来了更强大的攻击力。虽然这个调整对于Max粉丝们来说可能不是什么好消息，但毕竟还是能让人接受的，而利用新兵种特性以及FORCE的效果，Max依然是最强大的指挥官之一，那么我们就来看看他的战术打法吧!



首先，谈谈上期所介绍的闪击战术。总体打法和方针并没有什么变化，但有了フィールドフリー、フォレストフリー这两个FORCE的帮助后，这个战术犀利了很多。首先高移动的侦察车可以不再受到平原和森林地形影响，完全发挥出自己移动力优势来打击对方的士兵部队；坦克部队也不再受到森林的限制，也能够尽早地展开攻击了!闪击战术在于兵贵神速，主力部队侦察车和轻坦克移动力的间接提高，无疑是一个巨大的帮助。当然了，这两个FORCE一般情况下没必要一起使用，根据地图和我们的战术需要选择其中一个就行，这样可以省下一些空间去装备其他FORCE。

接下来，谈谈Max在FWDS的主要战术，这个同样适用于《AW2》。众所周知，坦克部队克制对空战车，对空战车克制武装直升机，而武装直升机又克制坦克部队，这种“石头剪刀布”的关系在很多场合中都有出现。不过在游戏中，这个“石头、剪刀、布”的彼此地位并不是对等的，对空战车价格较贵但作战能力并不强，比作“剪刀”的话也实在有些勉强；而坦克与武装直升机都是作战主力，也是Max主要的攻击输出手段。有鉴于此，Max的坦克部队一方面担当起主要的攻击任务，另一方面消灭敌方对空战车，为武装直升机扫平障碍；武装直升机部队主要用来攻击坦克部队，夺取地面的主动权，另外在必要时候也需要和对方直升机部队火拼，保护坦克部队的安全。坦克部队和武装直升机部队就像是Max的双拳，不但从两个不同角度给予敌人痛击，而且能相辅相成，互补优势。之所以选择这两个角度出击，也是冲着对空战车性价比低的软肋而去的，对方的对空战车数量过少不足以遏制直升机的威胁，数量过多又会失去地面战场的主动；而Max只需要根据对方的对空战车的多少，相应调整坦克部队与直升机部队的比例即可。虽然说坦克+直升机的打击组合比较常见，不过从指挥官个人能力上分析，Max算是最理想的人选之一了!

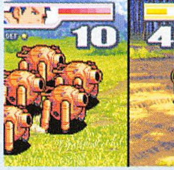
当然了，仅仅是依靠坦克+直升机的组合还是不够的，随着战局的进一步深入，会有更多高级兵种涌现在战场，那种“石头、剪刀、布”的简单关系也被打破。首先就是新型坦克和巨型坦克的出现，虽然它们面对武装直升机反而居于劣势，但受到的伤害也不大，战斗力并不会下降多少，因此完全可以无视直升机的空袭而继续攻击；



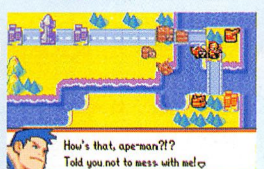


另一方面，它们的存在对于脆弱的对空战车来说也是一个坚强后盾，少量对空战车就可以安全地履行自己的义务，干掉那些天空的敌人了！接下来，就是轰炸机和隐形战机的出现，本来对空战车和空军的关系应该是“剪刀→布”，但现在情况却完全不同了：轰炸机和对空战车是“先攻者胜”，而隐形战机更加极端，隐形前虽然面对对空战车有些吃亏，但隐形后就拥有压倒性优势——因为对空战车根本无法攻击！在这种情况下，作为遏制空中力量的“剪刀”——对空战车，就有些力不从心了，所以空军杀手战斗机就应运而生，这也是我要讲的第三个变化。战斗机的意义在于遏制轰炸机和隐形战机，维持空军与反空军力量的均衡，缓解对空战车的防空压力。至于巡航导弹，属于金元战术中才能用得着的东西，这里就不提了。从简单的“石头、剪刀、布”关系到现在的多兵种互相制衡的局面，其实本质上都是关系到一个各兵种构成比例问题，而这些兵种在Max手里恰恰都是被加强的，所以要想克敌制胜，只需要理清思路，把复杂的战局转化为简单的战役模型，那么就会发现，原来战场上瞬息万变的情况，都在我们的掌握中。以上毕竟只是空泛的理论，不过实际分析起来的话，由于会牵扯到太多变数，反而会更加扑朔迷离。其实战术是死的，人是活的，要想真正的用技高一筹的策略压倒对手，除了要有一个明确的思路方针外，另外就是丰富的经验和灵活的应变能力了。后两者是很难用文字来表达的。

最后我们说点指挥官搭配方面的心得。Max的远程部队在本作攻击力不再下降，这也恐怕是为了切换指挥官而做出的调整，而且稍稍加强了他的防守能力。原本Max是一味猛攻而缺乏防守的手段，但现在就可以切换到其他指挥官，然后利用远程部队进行防守。如果说Max原本是一个只会进攻而不懂得防守的莽夫，那么现在有了远程部队作为后盾，Max也可以更加放心地挥动铁拳出击了。由于远程部队被削弱的指挥官除了Max外，只有Sami而已（造价低的Colin不算在内），因此除了Sami外，所有指挥官都能很好地和Max搭档，协助Max进行防守。其中，有相性关系的Andy和Grit效果更为出色，前者是比较出色的板凳队员，在以前的文章中有所介绍，主要是进行防守并利用特技回复部队HP；后者是天生的防守专家，和Max的能力完全互补，当我方的部队需要稳固阵型防守时，切换到Grit就可以了。除了他们外，当然还有一些其他的不错人选：如远近攻击俱全的Jess，造价低廉的Hachi和Colin，专削减能量的Sasha，攻防俱佳的Kanbei……利用这些特点各异的指挥官和Max作为搭档，也能使战术丰富起来吧！



台词分析



提起Max，玩友们脑中会不约而同地出现一个高大威猛的形象：肌肉发达、性子火烈，而说起话来就如同竹筒倒豆子般直爽。那么我们来欣赏一下他的台词吧！

“Roll，tanks，roll！”（冲，坦克们，冲！）

这句台词应该是Max在高战2中个人特点的集中体现，虽说高战是囊括了陆海空三块战场的三维战争，但相信多数情况下陆地上的战斗才是决定胜负的关键，而坦克是陆地战场上绝对的主力。在Max的一声令下，坦克战斗群如同潮水般向敌军涌去，眨眼间，樯橹灰飞烟灭……

“I'm no show-off！”（我不张扬！）

这句话真是不好理解，难道Max不张扬么？如此心直口快的性格和霹雳火爆的脾气。不过仔细想想也许也没说错，他所认为的“张扬”大概是那种沾沾自喜、骄傲自满的家伙，而Max却从来是以实力说话，虽然性子急躁，却也勤勤恳恳，是值得信赖托付的好伙伴。

“Now you're gonna get hurt！”（现在你得受点儿小伤了！）

从这句话可以想象Max当时的怒容，但由于战场局势瞬息万变，纵有百般愤怒，也不能失去理智。Max强压怒火说出这句话时，一方面是给狂妄的敌人一个下马威，另一方面就用实际行动

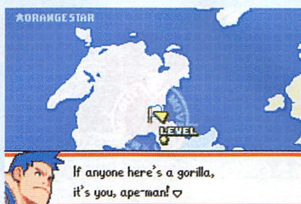
伍兆金	真难想像在这个只有NDS，没有NDS游戏的暑假是怎样度过的。
读者资料	男，17岁，广东省珠海市香洲区沿河路105号3幢303，519000

狠狠地教训敌人。这也看出虽然他性子直爽火爆，但却不失军人应有的冷静，难怪能作为橙星的顶梁柱之一。

“Wanna test might? I won't lose!”（想来试试？我绝对不会输！）

“That's enough! Get outta the road!”（够了吧！从我眼前消失！）

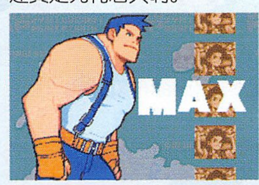
这几句话才是真正体现了Max的性格特点，像这样孔武有力的大汉，就应该说出这样掷地有声的铿锵话语来，来展示他坚强的尊严和信念！可惜《高级战争》中没有语音，否则真想听听热血男儿Max是怎么像流龙马一样“雄叫”的……



总之，游戏的制作者们成功地塑造了Max这样一个虽然有点莽撞急躁，但却果敢顽强，无所畏惧的典型男子汉形象。他不仅在游戏中凭借实力大放光彩、出尽风头，也得到了所有玩家的肯定与认同。

三言两语看人物——Max

高战系列有个有趣的做法：用人物对话来交代剧情的进展（当然，这应该是从火纹系列传承下来的）。仔细想想就会发现，在战前，作战双方各自“开会”是很正常的，但是为什么很多关卡的开端是作战双方将领的对话甚至是争吵呢，虽然高战的时代背景下诸如无线电通讯、扩音器等技术设备已经很完备了，但是每战之前都要先说两句的话……不就意味着奇袭这种借出其不意制敌的战术被完全抛弃了么，游戏毕竟是游戏，还真是先礼后兵啊。



每个玩过高战的玩家都会对Max留下深刻的印象，因为他这样“壮得像头牦牛”的人在中国并不多见（细心的玩家会发现，从一代到DS版，Max的胳膊越来越粗壮，在最新的形象图中已经到了令人咂舌的地步），而且他的行事、说话风格也是同样引人注目的粗犷豪放，好，让我们一起来看看Max是如何将“大丈夫不拘小节”这句话演绎得淋漓尽致的！

在橙星部分的第三关，有这样一段对话：

Flak（以下用F代替）：嘿！橙星狗！听得到吗？

Baby（黑洞军的小秘书）：嗯…Flak主人…麦克风的问题？

F：闭嘴！这么复杂！那边没人了？还是说都吓得不敢出来了？！？

Max（以下用M代替）：是谁在嚷嚷呢？你是没事儿闲的还是怎么了？

F：哈！看哪！来了一只大猩猩！

M：你刚才说什么？！？如果这里有只猩猩，那一定是你，人猿泰山！

F：我不是泰山！我是Flak！！！

M：Flak？是什么，是你们的口令么？给我听好了，Flak，我叫Max。你们这群蠢货在我们的国家里干什么呢，马上给我说！

F：你们的国家？现在橙星在我们黑洞军手里！你有意见，你就去死！

M：哦，这是你说的！？拿出你吃奶的劲儿来！

胜利后：

M：怎么样啊，泰山？！？告诉你别来惹我！

F：……哈！

M：哈？别跟我打哈哈！你已经输了！

F：这次只是试试你，下次就要动真格的了。

M：没听见你刚才的废话！你这副蠢样还敢在这里晃悠，我会让你后悔的！

F：Max，管你姓什么叫什么，你都是我的猎物！

用不了多久，我就把你像个虫子一样捏扁！等着吧！

M：站住，给我站住！你这大饭桶！开火啊！让他跑了！

Nell：黑洞军啊……变态的性格，他们全是这样。

这一关是Max在高战2中的首次出战，刚一出场，他就为我们带来了一场激烈的争吵，玩家们打到这关时想必都是眼前一亮，终于有点战争的火药味了！两军对垒，主将对骂，相信这比任何战前动员都更能点燃士兵们的斗志，也足以让玩家与他们一起热血沸腾！

说话直截了当，绝不拖泥带水，这就是Max

给我们留下的第一印象。

Max为什么如此震怒？是因为Flak把他叫做"大猩猩"么，也许有一点，但我们相信，Max对此刻以Flak为首的黑洞军的愤恨，更多的原因来自于他们正肆无忌惮地践踏着橙星的国土，正明目张胆地掠夺着橙星的物资，正变本加厉地在橙星军面前不知死活地叫嚣！这，绝对不可饶恕！

男人，应该是有血性的。在国难当头之际，为了击败可恶的侵略者即使豁出自己性命也在所不惜！这样的Max绝对称得上是个血性男儿！他那壮硕的虎躯中深藏着一颗赤热的爱国心！他言语爽快，性格豪放，这些都影响着他麾下的劲旅——直接攻击系机械部队火力极强！面对面地狠狠打击敌人，这是何等的痛快淋漓！

不过，Max这样的豪爽男人也容易走向一个极端——鲁莽，对于Max本人来说，对于自身力量的过度自信，也给他带来了一些小麻烦。

在橙星部分的第四关Andy' s Time，有这样几段对话：

士兵甲：打扰了，夫人，Andy长官已经到达。

Nell（下N）：谢谢。请他进来。

Andy（下A）：嘿，Nell！（战斗）有什么进展么？

N：我正为这事操心呢……你看到那座巨炮了没有？

A：乖乖！个头儿真不小！我从没见过这么大的家伙！

N：我也是第一次看到这种怪物。看来黑洞军比上次难缠多了。

Max（下M）：你说得太对了！Nell，让我来搞定这一仗吧。

N：Max？你怎么到这儿来了？

M：拜托，Nell。这个任务太勉强Andy了。要干掉那座大炮，你需要的是像我这样强壮的汉子！

A：嘿！我能行！

M：想都别想，Andy。这是打仗,不是游戏。你会鼻青脸肿的。

N：Max,我对Andy有信心。扳手腕的话他的确会输给你,但是有些事除了他别人还真做不到。我觉得这是个锻炼他的好机会,所以你就别争了。

M：哼！到时候别哭着鼻子回来！Andy！你真的有把握打赢？

A：你还不了解我？坐在这里好好看着吧，Max！

胜利后：

A：呀喝！赢了！我赢了！只要我Andy还在这儿，你们就别想打橙星的主意！

M：Andy，你……你真的没事？

A：Max！我干得怎么样？你都看见了吧？

M：噢……我是看了。你还算有两下子。

A：嘿！这里怎么停着这么多坦克……是你的部队么，Max？

M：嗯？噢，呃…这是……

士兵乙：Max长官！我们收到命令后立刻赶到了这里！

M：啊，可是没人命令你说得这么大声呀，伙计！

A：嗯……

M：有什么好奇怪的？！？这是例行训练！就是想看看发动机出没出问题！天啊……听着，弟兄们，咱们回去。

A：你知道么，Nell，Max终于和咱们站在一边了，我真高兴！

N：我知道，Andy。我也很高兴。



由于太自信而看轻Andy的实力，同时无形中表示了对Nell所作决定的质疑，短短几句话就可以惹恼两个同伴（一个还是上级哪），这样做事确实莽撞得很，虽然游戏中Andy和Nell没有太在意，但Max的说话方式还真是应该改改，毕竟只有与同伴相处得比较融洽才更容易在团队中发挥自己具备的实力。另外，在战斗胜利后Max的尴尬也是游戏中不多见的轻松情节之一，Max性子直，自然不太会"圆谎"，而他的手下又不明就里地自报家门，万般无奈之下只好用"例行训练"来搪塞，还傻乎乎地说了句"看看发动机有没有问题"，实话说，是个人就明白这是怎么回事了……



人无完人，即便有时令同伴感到为难，那也并非Max的本意，纵然Max不够冷静、不够沉着、有些急躁，但是对这样一个血比火热、光明磊落、为了心中正义可以献出一切的铁汉，相信玩友们都会赞赏有加。祝Max在高战的世界中永远强悍如斯，将所有的邪恶势力都放倒在那双铁拳之下！Max Blast！！！



网络新世纪——洛克人EXE

战斗芯片

网络领航员与人类的关系最初就像宠物与主人的关系，或者说他们就是由电子宠物进化而来的新生产品，经过社会的发展，领航员现在已经成了主人在网络中的身份代表，渐渐形成了庞大的网络社会。人类终究是喜欢争强好胜的，连领航员的社会也受到了影响，随着战斗型的领航员不断出现，网络对战已经成为了一项新的娱乐活动，而且比其它电子竞技活动更吸引人，光热斗就是领航员对战活动的狂热爱好者。既然有了对战活动，就不能不提对战方式，前面也提到过，网络领航员分为两种，普通领航员和特殊领航员，特殊领航员有自己的战斗武器，而其他领航员则用战斗芯片。所谓的战斗芯片就是领航员使用的一种战斗程序，也可以说是PET的周边产品，将战斗芯片插入PET的插槽中，领航员就会拥有该芯片的力量，从最基本的加农炮到拥有超强防御力的梦幻辉光，战斗芯片的种类很多，能否善于使用这些芯片成为了战斗的关键，战斗芯片还能通过组合的方式成为更强的进化攻击程序，游戏中简称P·A，一般都是3张组合在一起，比如3张加农炮芯片能组合成攻击力十足的究极加农炮，当然，不同的芯片也能组合出P·A，比如普通剑、阔剑和长剑就能组合出实用度很高的梦幻剑。

资料的删除与备份

领航员不管有再强的能力，终究只是网络中的一个数据资料，资料就是由数据块组成的，每个领航员身上都有资料的备份数据，也可以说是每个领航员各自的标志，一般都在胸前的部位，当然也有特殊的。当他们被敌人攻击而惨遭删除时，如果备份数据没受到破坏，那他们就能再生，更不用说是受伤这样的小事了，断了一只胳膊或一条腿，只要备份数据还在，那他们就能无限再生。PET也具备着修复功能，如果能在受伤时及时下线，将领航员回收到PET中也能迅速恢复，这也就解释了为什么在游戏里可以无限挑战各种领航员的问题了。

●部分领航员介绍

数字人：日暮的领航员，原本是WWW组织的一员，个性比较胆小，武器是骰子炸弹和数字球，败给洛克人后与之成为了朋友，后来成为我方战力之一。虽然战斗能力不是很强，但却有超强的数据分析能力，在游戏中起了不少作用。

冰人：冰川先生的领航员，武器是冰冻炸弹和利用寒气制造的冰块，由于被WWW组织威胁，不得已的情况下在网络中制造混乱，最后被洛克人阻止，同样成为了朋友。

木头人：网络警察之一，热爱大自然的领航员，外表就像是一根大木头，木桩和树果这些武器也是来自于自然界的，防御能力很强，但却很怕火，毕竟是木头呀。

鲨鱼人：网络警察之一，喜欢网络对战，游戏中一直呆在水里，利用鱼鳍攻击敌人，速度很快，是很强的敌人。虽然他总是呆在水里，实际上他是有脚的（游戏中看不出来）。

骷髅人：网络警察之一，武器是鬼火和旋转的骨头，有一定的战斗能力，虽然在游戏中没有什么剧情，在动漫中却经常帮助洛克人，总是在紧急时刻赶到。

法老人：游戏中的隐藏BOSS，没有任何资料，一种神秘的存在。实际上他是热斗的爷爷光正制造的领航员，由于力量太强，控制不了，所以封印在了网络深处，足足封印了20年，由于洛克人与布鲁斯的P · A对轰时产生的能量波动而解开封印，当他要删除布鲁斯时，洛克人上前挡下了致命的一击，洛克人惨遭删除，但后来在朋友的帮助下得以恢复。而法老人被威利博士看中，但因不愿意与威利合作而与WWW组织同归于尽，从此再没出现过。

英雄的续篇——洛克人ZERO

黑暗精灵消失后，反抗军与新 · 艾尔卡迪亚帝国之间的战斗基本上结束了，攻击活动慢慢停了下来，雪儿也完成了新能源的研究，有了这种新能源，战争就可以真正的结束了，但和平的日子没过多久，新的事件又发生了。

两个月之后，反抗军基地收到了资料不明的巨大战舰坠落在雪原的消息，从战舰中散发着与黑暗精灵同样的能量信号。雪儿等人立刻前往调查，在那里遇到了新的敌人OMEGA以及拜鲁博士，最后还遇到了老对手复制X，双方开始了新的暗黑精灵争夺战。在寻找暗黑精灵的途中，ZERO遭到了拜鲁八神官的阻挠，在解决了重重困难后，最终打倒了OMEGA，并且得知了自己的秘密。

圣母精灵与精灵战争

圣母精灵是暗黑精灵原本的名字，创造者不详，原本用于修改反叛机器人的程序使之恢复正常，但因程序被拜鲁博士改写，变成了随心所欲修改机器人的程序以达到控制机器人目的暗黑精灵。尽管在圣母精灵控制的机器人联合战斗下，与反叛军的战争很快就结束了，但这股可怕的力量被X以身体的代价封印起来以防止滥用。在暗黑精灵出现时，大量电子精灵被用于战争，这场战争被称为精灵战争。由于暗黑精灵以及她的复制体幼子精灵的应用而提升了机器人的力量，在随心所欲地控制机器人的同时也导致了惨重的后果。

真ZERO

在游戏一开始，很多人就和ZERO提到过身体这个词，当时ZERO并不能理解其中的含义，OMEGA的最终形态使他得知了事情的真相，原来他一直使用的身体是复制品，而OMEGA的身体才是ZERO原本的身体，这或许和ZERO的自我封印有所关联吧，ZERO系列留下了太多的谜题，恐怕短时间内还无法解开。

拜鲁博士与OMEGA

新 · 艾尔卡迪亚帝国的邪恶科学家，为了自己的野心而改写了圣母精灵，同时也是挑起精灵战争的人。OMEGA是拜鲁博士制造的究极机器人，和黑暗精灵结合时将有难以置信的力量，这股力量被用在了精灵战争上，战争结束后，新 · 艾尔卡迪亚帝国为避免精灵战争再次爆发而将拜鲁博士以及OMEGA驱逐至外太空，但是100年后，他们又回来了。拜鲁利用他的能力，修复了复制X和4天王手下的3个机器人。

复制X

在上次大战中已经被消灭的新 · 艾尔卡迪亚帝国的领袖，X的复制品，被拜鲁博士复活，准备继续统治世界而维持自己的英雄形象，其实他没想到的是，此时的他只不过是拜鲁手下的一个棋子而已。当他再次败给ZERO后，拜鲁引爆了藏在复制X体内的炸弹，从此复制X彻底消失了，而真正的X将继续以灵魂的形态存在于这个世上。复制X被消灭后，拜鲁成为了新 · 艾尔卡迪亚帝国的领袖，为了他的野心，准备再次发动新的战争。

梁枫	我前几天在毫无先兆的情况下得到了父母送的IDS，超感动，初三一定要努力！
读者资料	女，14岁，广东广州海珠区晓港中马路晓南二街35号1801房，510260



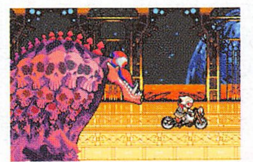
阳光迷城

（接上期）

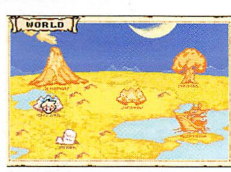
如果要评估一款游戏的基本素质，日本的业内习惯是参考各作品发售前FAMI通的权威评分，而本作不出意料地登入白金殿堂并获得37分的高分,这足以说明其品质。当然我们也要知道本作能如此受人关注自然也离不开名人效应以及各方面的关照了，除了制作人小岛秀夫本身所赢来的掌声一片，KONAMI与CAPCOM两社继续友好协作地进行互动，再加上每年热情参与的次世代玩具大展以及此次赤城乳业的热情赞助合作与造势，这些都为本作的华丽登场营造一个极好的外部条件，在一片叫好声中《新·我们的太阳》又于暑假的盛夏时节隆重登场了。



本作的舞台从转移到太阳都市之外，遍布于整个世界，为此而新引入了棺材摩托的新要素，同时也在游戏中穿插了摩托竞速这样的迷你小游戏模式。武器系统的进化也再次成为这次的



焦点，特别是太阳枪再度回归主力核心地位，系列第一作中的太阳枪配件和透镜也都全部如



玩家们所期望的那样回来了。前作中的常规武器系统也没有被屏弃，但可惜的其作用被大大削弱，几乎完全丧失了配合魔法的属性攻击，武器种类也大大减少，优秀的武器以及其相应的特殊效果都还得依赖于太阳锻冶，不过在另一方面本作却对防具进行了加强，分为了四个部分。魔法方面的削弱也很大，除了风属性的快速移动外其他的实际应用也都不大。不过新加入的当TRC满值后就能发动的太阳变身和暗黑变身，却成为本作的杀手锏，对初期的BOSS往往都能秒杀。



说到敌BOSS，除了熟悉的伯爵和兄长萨巴塔，新出现的魔物四人众也都相当有特点，不容易对付，最为棘手的还是终极BOSS破坏之兽万纳鲁冈多。从剧情设定上来说，本作较前两作更为突出角色的性格和游戏情节，新角色未来少年托里尼特的登场看似只是一个穿插于游戏各处的小人物，但其实他却影响着整个游戏的世界观。在前作还与主角一同并肩作战的兄长萨巴塔本作则成为了主要的对手之一，为了阻止暗之一族利用破坏之兽来达到灭世进而统治整个世界的阴谋，暂时失去记忆的加戈也不得不再次肩负起自己作为太阳少年的使命。

另外本作对于人物情感的把握在游戏后期做得非常好，而且还引入了多分支结局，根据最

张建飞	愿我们像RPG中的英雄一样，在人生征途中创造自己的奇迹。
读者资料	男，16，学生，浙江省绍兴市鉴湖后街60号，312000

后阶段不同的战斗情况而总共将有四种结局，无论是哪个结局都特别突出一个“未来都是由现在的自己来把握”这样一个极富教育意义的上进观点。最后再说到联机机能的话本作则是跨平台对应DS版本的《洛克人EXE5》，跨厂商和机种的联动这恐怕也是首次出现吧。除了有相关玩偶精灵的要素外，加戈居然还可以通过洛克人来上线进入到网络世界中，在通信对战方面则是以棺材摩托的竞速游戏为主。



三、角色

作为A・RPG游戏，剧情方面一般不过多渲染，这在系列第一作中也是如此，只有基本背景和世界观的交代，人物和情节发展都是简单带过。但从第二作开始，随着大量新角色的加入以及游戏的系列化基本成型，可以看出制作人在剧情方面所花的工夫越来越多，使人物性格充分表现，让玩家们对前作出现过的一些人物有了认识。而到了第三作，可以明显看到剧情在游戏中所占的比重已经接近正统RPG游戏了，对几个核心人物的表现更显生动，新角色、感性思维和分支结局等的充实也终于让人能把握住这个系列游戏的设定走向了，下面就让我们来结识一下这个系列的全部角色们吧。

主角家族

主角加戈家族的成员有四位，即父亲“吸血鬼猎人”红・林戈、母亲“月之巫女” 月下美人、兄长“暗黑少年”萨巴塔以及作为“太阳少年”的主角自己。

红・林戈

被称为“吸血鬼猎人”的他是太阳力量的继承人，很早以前就手持太阳枪gun・del・sol与御天子大人并肩对抗不死一族，流淌着太阳之血的他与月下美人相识相爱，生下萨巴塔和加戈两个儿子。但不幸的是这个和睦的家庭因为暗之一族势力的不断扩大而被拆散，月下美人和萨巴塔被暗之女王贝鲁掳走。林戈为了消灭暗黑势力救回家人不顾一切地前往死之都，然而他未能战胜伯爵，最后自己也成为了不死一族控制的吸血鬼。

月下美人

她是生活在净土乐园高贵的月之一族的巫女，身上流淌着代表着暗黑的月族血液，而其姐贝鲁正是万恶的暗黑女王。为了与林戈在一起，她离开了净土乐园。

加戈

加戈是新一代吸血鬼猎人和太阳枪的继承人，在御天子大人的帮助下，他还继承了父亲的所有技能。为了消灭伯爵和贝鲁给父亲报仇，他勇敢地追随父亲的足迹前往死之都。在出色完成任务回到太阳都市后，发现这里也被不死一族侵占，为首的神秘吸血鬼居然就是被暗黑势力所控制的父亲，太阳枪也被夺走，他体里的暗黑力量由此激发。为了阻止破坏之兽的苏醒，加戈不得不再次与至亲作战。



萨巴塔

作为暗黑少年的他继承了母亲月之一族的血统，因此成为破坏之兽复苏的关键，他被暗黑女王贝鲁养育成人，成为暗黑势力中的重要成员，与加戈重逢后被其打动而觉悟并一同作战，但后来却被白衣少年利用而再度与加戈为敌。



《机战J》发售，笔者玩到昏天黑地日夜颠倒，感觉一个字：爽！

文/Justice 责编/方舟

2005年9月8日

相信大家拿到这期《掌机迷》的时候，都已经玩到《机战J》了吧。不过笔者写这篇东西的时候距离《机战J》发售还有整整一星期，现在先说一些最新消息：眼镜社前一阵公布了《机战J》限定版店头预约特制电话卡，卡片内容为五位原创主角的阳光沙滩造型，几位MM的诱人程度不在当年《第二次α》的温泉电话卡之下——唔，被四位美女包围的紫云统夜还真是幸福呀！不过与温泉电话卡同样，这款电话卡也是非卖品，中国玩家想要把它搞到手可谓难上加难。



除了电话卡以外，眼镜社还推出了三款《机战》主题T-SHIRT。其中一款的图案是RTX-010修克拜因，比较一般；而另外两款真实/超级系的主题T-SHIRT则相当有特色：真实系T-SHIRT正面印有两个醒目的大字“觉醒”，背后则是充满《机战》特色的地球+火焰图案，以及“集中、必闪、觉醒、直击、热血、魂”六个精神指令。而超级系T-SHIRT正面印的是听起来就让人觉得充满坚硬感的“铁壁”字样，背面的精神指令则是“必中、必闪、热血、加速、弩根性、铁壁”。怎么样，光听就已经热血沸腾了吧?这三款T-SHIRT售价均为2900日元，有条件的读者可以托人从日本带一件回来。







于海洋	掌机虽无生命，却是一个传递感情的工具。
读者资料	男，15岁，山东省德州德城区东地南路天一烧烤饺城，253000

最近一期的《Fami通》刊登了对《机战》系列制作人寺田贵信——也就是我们熟悉的“寺胖”的专访，全文如下：

——首先想请您解说的就是标题中“J”的含义。

寺：那是指“Judgment”，也就是“新的审判之时”的含义。不过因为这个标题并没有很深的意味，大家也就不要太在意了(笑)。

——这次的参战作品比过去的，给人一种焕然一新的感觉呢？

寺：因为在《第三次α》中以《高达SEED》为首的新作品相当多，所以我认为这使得新生代玩家有所增加，因此我们便下定决心制作一款更适合年轻玩家的游戏。

——这次的新参战作品也是针对这一点而选择的吗？

寺：《全金属狂潮》目前刚好在播放新的系列，这是一部很有弹性的作品，而且“波太君”之类的题材也相当有趣。而且这部作品不但当红，而且也很热血，因此我就想让他参战了。而《宇宙骑士利刃》与其说是机器人动画，不如说是特摄英雄片，由于本次选材范围比较广，因此我们也决定加入这部作品。《魔神皇帝》在《机战GC》中也有登场，不过剧场版《死斗！暗黑大将军》则是首度登场。

——原来如此啊。还有一个绝对不可忽视的就是BANPRESTO的原创主角了，这次可以选择的范围相当广啊。

寺：没错，两位主角、三架机体再加上三位搭档，可以说是尽可能地提高了玩家的选择。尤其是搭档选择系统更是整个系列中的首次尝试呢。

——偏好系统过去是不是颇受好评呢？这次也变成可以选择三部作品了。

寺：因为只选一部作品的话，就会有一大堆人犹豫啊。而且以前的方式由于选择比较早登场或是机体数量多的作品会比较有利，所以这次我们对机体数量多的作品所能获得的偏好补正进行了调整，以取得系统的平衡。

——这次好像还有一个“再出击”的系统。

寺：其实这个我以前就考虑过，由于掌机的机能比较有限，有人希望我们把出击数调高。因此我们为了解决这个问题，便采用了再出击系统。

——那么在专访的最后，请您对读者说几句话吧。

寺：事实上，这次的作品在系统方面并没有什么令人耳目一新的东西，主要的特色在于战斗场面。我们把《MX》中的CUT-IN和《第三次α》中的精细动作融合在一起，让掌机游戏的画面焕然一新。在表演与动作方面的效果都很不错，请大家一定要看看。我想这大概会使GBA上最后一款《机战》作品了，所以在秋天的漫漫长夜中，希望各位玩家都能好好地品尝这款游戏。

2005年9月19日



←这是《机战J》发售前网上流出的一张假封面。不过百密一疏标题却成了「机战AJ」。

《机战J》终于发售了，笔者拿到游戏后立刻投入了疯狂的攻略作业之中。本作的流程实在是长——单程52话，这在掌机上是史无前例的。而且敌人也颇为擅长人海，后期一关增援个三四次都是家常便饭。往好了说这可以叫“耐玩”，往糟糕了说的话也可以叫“又臭又长”吧……?本作的系统基本继承了《机战D》，无须依靠击坠敌人获取PP点，这样一来我们便不必头疼究竟让谁进行最后一击，修理/补给机也可以得到充分培养了。交代系统很有新意，一定程度上也解决了登场机体不足的缺憾——不过长期以来的习惯毕竟难以扭转，笔者从头到尾也没用过——或者说根本就想不起来还有这么个系统。

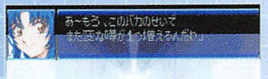


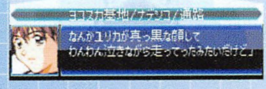


其他细节方面，《机战J》也有不小的改动。例如搭载在母舰内的机体也可以使



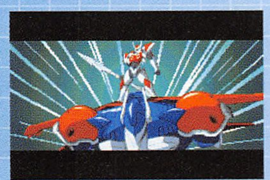
用精神，并且可以任意换装。AI有明显提高，会自动过滤绝对不会命中的敌人，并优先挑选母舰和不可被击破的剧情人物。COMBO系武器被单独列出来，并拥有独特的战斗动画。而地图兵器不但有战斗动画，居然还有了类似《第三次α》中小队攻击的效果，而且支持同屏显示5架敌机。看着聚成一团的杂兵被冥王攻击一网打尽实在是令人心旷神怡呀……战斗动画虽然略有丢帧，但只要不是太吹毛求疵的人应该都可以容忍。最大的问题在于声音：本作的音乐质量实在是惨不忍睹……呃，或者应该说“惨不忍听”比较合适？毫无质感的音效就不说了，音乐也只能用“刺耳”来形容。据说用GBM玩效果会有略微改善，不过估计也好不到哪里去。总之各位玩家假如无法忍受噪音的话，就干脆关掉声音放几首MP3听好了。



副驾驶员系统果然不只是噱头，三位副驾驶会对机体能力产生各自不同的影响。而且这三位还有好感度的设定，经常带的副驾驶好感度也会比较高——我说，这真的不是《樱大战》吗？而三台后期专用机与三位副驾驶配合，共有12种各自不同的最强技，但只有好感度最高的副驾驶才能使出最强技。

再说说剧情：跨作品的搞笑桥段是《机战》系列一贯的传统。而相良宗介和千鸟要这对活宝的大力加盟，令《机战J》的搞笑度再创新高——例如尤利加舰长在千鸟门前误触宗介设置的地雷，“满脸乌黑、哇哇大哭地跑掉”这样的桥段层出不穷。





当然，系列的另一个传统“感动的热血情节”也同样健在，鉴于例子太多就不特别列举了。



不过本作的原创剧情实在是令笔者十分不爽：原创敌人“浮游类（フューリー，因不知该如何翻译，姑且采用了这么个音译）”是一群40亿年前来到地球的宇宙生物，在地球上创造了生命之后便陷入休眠，一直睡了40亿年。当他们醒来后决定排除好战的人类，以地球作为自己的新家园——好吧，我们连大宇宙意志都推倒过，不在乎多推倒几个造物主。但浮游类的战斗方式实在令我不爽——这些自称“骑士”的卑鄙小人会使用某种虾米碗糕的时空干涉系统令时间停止，然后放手虐杀无法反抗的敌人——一群以骑士精神自居的家伙却做出如此下三滥的行为，实在令人作呕。笔者到最后三关与浮游类决战时特意用修改工具锁住精神和EN，用无限觉醒与无限魂让这帮小丑尝尝被单方面虐杀的感受。





而主角的机体由于搭载了反时间停止的装置，因此也只有主角才能与浮游类对抗。也就是说，机战系列一贯的主题“热血、勇气、友情”在这里变成了主角及其后宫的个人秀，甚至连最后都是主角一个人力挽狂澜阻止了浮游类飞船的暴走。对比《α外传》末尾超级机器人们携手展开能量盾，又或是《第三次α》结尾处无数过去曾倒在玩家脚下的敌人以灵体出来激励我军这样的情节，我只能说《机战J》已经背叛了机战系列的传统精神。







最后再给大家说一个很有用的良性BUG：当一部机体因剧情出现继承性替换，并且替换后的机体芯片槽少于原机时，该机体上的芯片会强行卸下，但能力却会被永久保留。好好利用这一BUG，我们可以令某些机体获得额外的强化。而且此效果在爆机后依然继承，这意味着我们可以进行多周目培养。目前可以确认的吃芯片机体包括：魔神皇帝、涅丽BRAIN、强化型雷兹纳/雷兹纳mk-2这几部，其中雷兹纳mk-2由于32话登场且吃两块芯片，假以时日的话想必会培养到相当逆天的程度。不过可以吃的芯片只限基础能力型，特殊能力和消耗型芯片则没有效果。此BUG目前还有未确定要素正在研究中，我们将在今后的秘技栏目中进一步报道。

截稿前紧急报道！

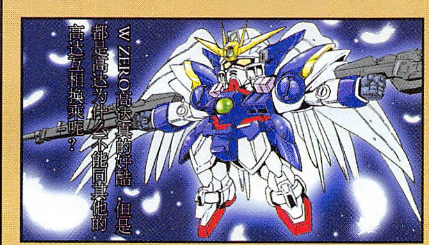
上期我们提到了《机战J》预约特典的GBM面板。但最近得到的消息中，这款面板的造型却出现了变化：原本“火焰+精神指令”的设计被改为金属底纹+“钢之魂”的字样……唔，其实这样也挺不错啦。



在刚刚结束的TGS2005大展中，眼镜社正式公布了PSP版《机战MX》的图像，可以看到游戏界面是重新制作的。那么虽然有些渺茫，不过我们可否期待一下PSP版追加的新要素呢？



漫画：换乘！？









郑旭斌 掌机是一颗闪亮的明星，照耀着一片充满欢乐的天地！
读者资料 男，15岁，广东省揭阳市榕城区东湖路涟漪园六座501室，522000

人人聊天室

参与聊天 人人有责

你言我语 插科打诨

传声筒之雪人留言



这一阵子一直被炒得热热的GBM终于如期发售了，相信当这期杂志和大家见面的时候，已经有一些朋友入手了吧？而随着行货GBM的发售日越来越近，目前编辑部最热的词就是"IBM"。什么？你不知道是什么意思，呵呵，其实就是IQUE GBM的错误缩写，这可是方舟无心插柳的结果呢！



经过众小编辛苦的工作后，《口袋迷2》终于火热出炉了，并且将于近期上市，不知道这次我们诚心制作的东东能不能适合大家的口味。不过，我们希望您在尝过之后一定要告诉我们您的感受，以便我们继续改进，不断提高，千万别忘了哦！

幸运一秒



本期聊天室的幸运读者是：**来自上海市的张婷婷**。

本期赠品：SEED女主角5系列 5件组

表情符号就是这个意思

^_^	呵呵
d- _-b	可恶
@_@	晕死
-O-	惊讶
——!	安静ing
O—O	你让俺说什么好呢？
T _ T 555	伤心的泪流啊流！
┌(- _-b)┐	鄙视你！

来自江西省上饶市的陆啸天: 555，为什么我在学习异行同志的文体之后被找去办公室谈话？

来自东北的雪人： 可恶的异行，你给俺站出来好好交代，你究竟是用什么方法把陆读者给教坏的，坦白从宽……

绫小路义行： 切，被老师找去谈话就一定是坏事吗？也许是他的老师想学习一下偶这样的写作方法呢！

来自东北的雪人： 在俺的印象中，似乎被老师找去谈话都是比较悲惨的记忆呢！

绫小路义行： 切，偶小时候每次被老师找去都受表扬，所以陆读者一定是被叫去表扬的。至于你……都是你自己小时候太笨了。

来自东北的雪人： 死狸猫…… ┌(- _-b)┐！

来自江苏省盐城市的王轩： 为什么人人聊天室里没有插图，好想看到雪人被揍的样子。

来自东北的雪人： 要求有插图这不是一个过分的要求，不过为什么一定要看俺被揍的样子呢？就凭俺脸戴墨镜，怎么可能有人敢动手？

来自北京的飞月： 废柴，我桌子上的罗莉手办是你偷走的吧？看扁吧！

来自湖北的暗凌： 老大，你不是说没有人敢动手吗，怎么现在……

来自东北的雪人： 月亮不是人啊！

来自北京的飞月： 废柴，还敢多嘴，我扁！

周雨昕	新的学期开始了，请大家学习游戏要双丰收。
读者资料	男，18岁，江苏省徐州市劳动巷33号楼一单元302室，221000

来自内蒙古自治区鄂尔多斯市的李伟：非常不走运，我的GBA Link USB（442版）丢了，还没用几天就……我想再买一个二手货，可是不知道哪里卖，不知编辑部的小编有没有？可否忍痛割爱？

来自东北的雪人：天意，你不是有一个吗？是不是考虑一下？

来自天上的天意：拜托了，老大，我这个已经是二手货了，再卖给李伟读者的话那不就是三手货了吗？

李伟：d- _-b！

来自北京的飞月：这两个废柴，又开始乱讲话了。其实，我们这些小编经常会遇到类似李伟读者提出的推荐购买地点的要求，可是我们身在北京，确实无法为你提供你所在地的比较准确的购买地点。为了更好地为这些读者服务，我们已经开设了“掌机气象站”这个栏目，希望了解当地掌机市场情况的读者积极参与，为其它读者提供准确可靠的情报！

来自湖北的暗凌：在这里也要顺便提醒一下其他读者，平时一定要注意保管好自己的掌机和周边，尽量避免丢失。

来自浙江省的范朔：雪人老大，你收我做小弟吧！知道为什么吗？所谓朝廷有人好做官，还怕拿不到PSP吗？啊哈哈……

来自东北的雪人：d- _-b！居然抱着这种心态来认老大，是不是太过分了啊？

来自湖北的暗凌：老大，今天中午是不是应该请我们吃饭啊？

来自东北的雪人：原来你们也是抱着这种捞好处的心态吗？我%—＊·￥

来自上海市的张婷婷：认识《动新》和《PG》只有一天之遥啊！

来自东北的雪人：究竟是先认识谁的呢？

来自湖北的暗凌：老大，这个问题很重要吗？

来自动新的酷酷小狼：当然很重要啊，这可是涉及到偶老大和你老大的面子问题呢！不过，从张读者的句式结构上看，很明显是先认识《动新》的！

来自东北的雪人：可恶的狼酷酷，你说什么？看来只有武力解决了……

飞月＋雪拉：你们两个废柴，快去工作啦！



大家来找茬之《逆转裁判》人物图





上面是两张《逆转裁判》的图片，其中有五处不同，你能找得到吗？（答案见下期）

江伟	游戏是拿来玩的，而不是用来看的，所以我选择NDS。
读者资料	男，15岁，天津市河西区浯水道祺林园六号楼3门302，300222



论坛人

有话网上说

flightsky: 大家觉得哪期PG的聊天室版块上雪人的服装好看呢？我个人觉得38-40期上的更应注意些。虽然写的是高战版雪人，但我怎么就看不出来呢？除了莫普和雪人的体形有点像外，其他就不像了，不过联想到现实中还真有点像火车司机。

竞技メ求胜: 有点像司机，不过有的是庄稼汉的朴实。

雪人： 呵呵，被读者称赞成“朴实”这可是第一次呢！开心！

暗凌： 老大，貌似这个“朴实”应该理解成“老土”吧？

雪人： 这个……d- _-b！

王洪骞： 我希望雪人GG以后好好练武，这样以后和飞月JJPK时会赢一局！

雪人： 不知你指的是真人PK还是游戏PK？

飞月： 这两样你有哪一样能赢我吗？

雪人： 不敢，不敢！

暗凌： 老大，你还真是……

来自甘肃省的董哲： 不知道回函卡寄回去是不是超时了，我回过不下10张，可没有一张上过边角栏。不过，我会一直关注《PG》，直到它“倒闭”的。（笑）

来自东北的雪人： 自己没中奖你就要诅咒别人“倒闭”，世界上最最最最最邪恶的生物果然是……（笑）

来自湖北的暗凌： 老大，为什么要加那么多的“最”呢？

来自东北的雪人： 不小心被绫小路给传染了。

我想中奖

唯一想说的就是想要PSP或NDS到现在一根钥匙链都没中到，残念。

做梦时都梦到自己中了而兴奋得从床上跳起来，又被老妈打回床上。

安徽合肥　张秋雨

如果你的生命中有一个小小的梦想，请你一定要坚持下去，相信总有梦想成真的那一天。

来自福建省晋江市的林晓锋： 你们觉不觉得雪人兄和狸猫组成相声拍档会很有潜力啊？

来自东北的雪人： 不觉得，完全不觉得！

绫小路义行： 不觉得，完全不觉得！

来自北京的飞月： 两个家伙这次倒是很同步！

来自浙江省平湖市的丁勤： 能否在“封神榜”中登《马里奥赛车》GBA的记录，这个挑战很有趣。

来自北京的翔武： 其实，在以前的封神榜上已经刊登过多次关于GBA上的《马里奥赛车》的成绩了，希望今后能够有更多的高手来挑战。



邮购资讯

林潇潇	机战J……又要被眼镜坑一回了。
读者资料	男，20岁，福建省福州市古田路古乐巷2号4座502室，350001

意见簿

来自北京市朝阳区的曹读者：

头几天去买了台IDS，谁知竟有3个坏点，这可是我花了所有积蓄买的！后来找到神游，他们说6个坏点以上才给换，简直Faint，态度还特强硬！现在后悔没买NDS，还能便宜数百大元！

来自辽宁省沈阳市的陶达： 其实大家不能怪雪人偏袒女读者，这也是有苦衷的。他到现在都还没有女朋友，所以对女生特别珍惜。他这样做的话，说不定会有哪位女读者感动得以身相许呢！所以，大家尽情地BS他的这种做法吧！

来自湖北的暗凌： 老大，这个读者大人说的是真的吗？难道世界上最好色的生物竟然是……

来自东北的雪人： 搞什么搞，这怎么可能是真的啊，不能相信，天啊！

来自湖北的暗凌： 老大，你果然是清白的吗？太好了！

来自东北的雪人： 他怎么可能真的知道俺的真实想法呢？不能相信啊，天啊！

现在不如从前了？

现在游戏多了，却发现没有以前的游戏更能吸引人了。想想以前为了一个游戏玩了几天几夜，有时还会更久；而现在游戏太多，而且游戏出得很快，一个游戏还没玩完，又要试另一个游戏了，还是怀念以前的日子。

安徽合肥　张秋雨

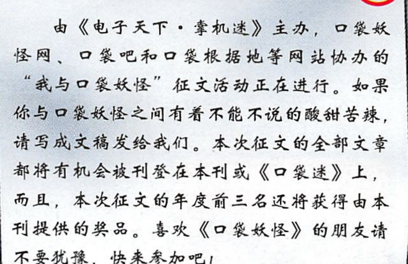
现在的游戏越来越多了，发售的速度也越来越快了。玩家似乎总有试不完的游戏，说不完的话题。然而，我们究竟为了什么玩游戏，是为了追求心底的乐趣，还是为了向别人炫耀。换一种心态，也许我们就会找回曾经的快乐。

来自湖南省湘潭县的冯浩： 不会玩游戏的人和呆子没什么两样。

来自东北的雪人： 这样说恐怕不妥吧？我们经常看到有读者抗议别人对我们游戏族有偏见，己所不欲勿施于人，我们当然也不应该对非游戏族有什么偏见呢！

来自北京的飞月： 相互尊重是很重要的呢！

征稿令NO.1


由《电子天下·掌机迷》主办，口袋妖怪网、口袋吧和口袋根据地等网站协办的“我与口袋妖怪”征文活动正在进行。如果你与口袋妖怪之间有着不能不说的酸甜苦辣，请写成文稿发给我们。本次征文的全部文章都将有机会被刊登在本刊或《口袋迷》上，而且，本次征文的年度前三名还将获得由本刊提供的奖品。喜欢《口袋妖怪》的朋友请不要犹豫，快来参加吧！

掌机迷编辑部

征稿令NO.2



相信目前国内普及率最高的掌机就是GBA了，而在众多的GBA玩家中一定是卧虎藏龙的。如果你是他们中的一员，欢迎你写成稿件投给本刊“GBA达人王”专栏。如果你的稿件被刊登在本刊上的话，你还有机会通过读者投票成为我们的“年度GBA达人王”，赢得神秘奖品。本专栏要求投稿稿件字数不得低于3500字，低于此字数的稿件将自动转投本刊《封神榜》栏目。

掌机迷编辑部

以上征稿长期有效，为了方便玩家投稿，特将投稿方式公布如下：

1、投稿地址：北京市安外邮局75号信箱　《掌机迷》编辑部收，邮编：100011。
2、投稿电子邮箱：pg@vgame.cn。
3、咨询电话：（010）64472729-402。

如果您对本次征稿活动有任何疑问的话，欢迎您和我们联系。

史小雨	黑夜给了我黑色的眼睛，我却用它寻找宠物小精灵！
读者资料	男，16岁，北京市朝阳区樱花园小区25楼4单元501室，100029



第四章 卡片是百科全书？

天意手里捧着一台DS埋头在办公桌前，对周围经过的人视若无物，口中还不时发出阴森的笑声，气氛十分诡异。见此情景，方舟悄悄走向坐在自己座位上喝茶的雪人。

方舟：（低声问）天意那家伙在干什么？

雪人：（轻描淡写地瞧了天意那边一眼，转回头来继续喝茶）在玩他的《游戏王》啦。他只要沾上卡片就像变了一个人似的，现在最好不要靠近他。

方舟：哦……（转身向天意走去）

雪人：你要干什么？

方舟：我要改改他整天只知道玩卡片的毛病。

雪人：……（轻轻放下茶杯，从办公室里溜了出去）

方舟气宇轩昂地走到天意面前。

方舟：我说，今天就到这吧。

天意：……（毫不理会）

方舟：你应该弄点更热血的东西玩玩，别整天泡在阴沉的卡片里，弄得现在《漫才》都不好写。

天意：什么？（按键的手突然停住）阴沉的……卡片？

天意缓慢地抬起头来，眼中闪出带着杀意的寒光，看得方舟心里直发毛。

方舟：（气势减半）我……我是说，卡片游戏没什么文字量，不好找噱头……

天意：（冷笑）那你觉得“热血”又“有噱头”的是什么啊？

方舟：（听天意语气尚缓，觉得有论争的机会）当然是《机战》啦！华丽而又令人感动……

天意：（再次冷笑）《机战》啊……那些机器人早就被《游戏王》盖帽喽。

方舟：（听到《机战》的坏话，不禁火往上撞）胡说八道什么？就凭《游戏王》那种东西……

天意：（不等方舟说完，突然指着一张卡片的图大声提问）这张卡的卡名怎么读？

方舟：（面对突如其来的提问，不禁一愣）“合成魔兽（ごうせいまじゅう）ガーゼット”……怎么了？

天意：你把“魔兽”和后面的“ガーゼット”连起来念念！

方舟：まじゅうガーゼット……マジンガーゼット……マジンガーZ！？

天意：呵呵……赫赫有名的魔神铁甲万能侠的名字怎么会出现在这里咧……那这张呢？

方舟：“伟大魔兽（グレートまじゅう）ガーゼット”…… グレートマジンガー……大魔神！这……这是巧合！碰巧这两张卡片的名称和它们相似……

天意：还嘴硬呢……这张又怎么说啊？

方舟：“红莲魔兽（ぐれんまじゅう）ダ・イーザ”，这个有什么问题吗？

天意：把“红莲”和“魔兽”掉个个再念……

方舟：マジン……グレンダイザー……魔神古连泰沙……啊……（思维短路，呆在原地一句话也说不出来）

天意：瞧瞧，被《机战》迷们奉为经典的“万能侠三部曲”一个不落，全被恶搞到《游戏王》的卡名里啦。玩《游戏王》的人都知道那些卡名中隐藏着无数典故，卡片设计者的邪恶可不是你这种单纯的人想象得到的哦。哼哼哼……哈哈哈哈……（三段笑模拟中）

方舟：（恼羞成怒）竟敢找这种邪门歪道的东西败坏超级机器人的形象，我要代表广大《机战》迷好好收拾收拾你！（近身站立重拳）

天意：呜！……本来就是你先挑衅，现在还敢动手……好啊，来吧，谁怕谁……（爆POWER）

《掌机迷》办公室里顿时打作一团。办公室门外的楼道中，雪人正靠在窗边悠然地看着街景，主编踱着方步走了过来。

主编：啊，雪人君，我过来看看《漫才》的稿子怎么样了，方舟和天意在吗？

雪人：……（默默地用手向屋里一指）

主编点了点头，推开门走了进去，屋中原本的吵杂顿时变得寂静无声。又过了片刻，屋中传出了方舟和天意的惨叫。

雪人：阿门、阿门……



←图为《游戏王》冷笑话卡的代表，当这些卡名称中的“奥妙”被发现后曾经引起了不小的反响。

VOL.40 中奖名单大公开



广东省江门市　梁志成

北京市朝阳区　赵泽明 | 辽宁省锦州市　赫之茵





地区	姓名
海南省海口市	王　敏
江苏省南京市	郝大兴
广西柳州市	王俊琳
贵州省遵义市	王一轩
浙江省绍兴市	吕　帅
山东省济宁市	张　威

合金装备索利德金属雕像（共5名）

地区	姓名
上海市嘉定区	史缜天
江苏省南京市	倪鳞羽
广东省广州市	陈元凯
湖北省武汉市	吴　亮
黑龙江省佳木斯市	王　旭

FFⅧ枪刀（共10名）

地区	姓名
贵州省贵阳市	王　帅
重庆市渝中区	陈　然
广东省兴宁市	刘　祺
浙江省绍兴市	俞　刚
四川省内江市	滕　玺
辽宁省大连市	王　宁
吉林省长春市	金一江
甘肃省兰州市	陈　劼
新疆乌鲁木齐	石晓磊
山东省维坊市	王　煦

GBA/SP全中文金手指系统二代（共25名）

地区	姓名
甘肃省兰州市	吴　蕾
广西柳州市	李浩铭
江苏省连云港市	卢　想
湖北省武汉市	彭　磊
辽宁省海城市	杨　敏
上海市徐汇区	韩　贞
广东省湛江市	林子良
江西省南昌市	叶　廷
浙江省嘉兴市	尚晨佳
辽宁省本溪市	石义华
吉林省吉林市	荆　心
广西南宁市	尹石晓
安徽省繁昌县	钱　鹏
天津市河东区	李梦奇
福建省福州市	陈　潇
陕西省西安市	马　睿
江苏省苏州市	周晓峰
甘肃省天水市	邢　昊
上海市杨浦区	秦　榛
云南省曲靖市	李　杰
江苏省南京市	赵　鲲
海南省海口市	王　昂
黑龙江省哈尔滨市	孔德明
辽宁省调兵山市	袁　林
广西省桂林市	韦中坤

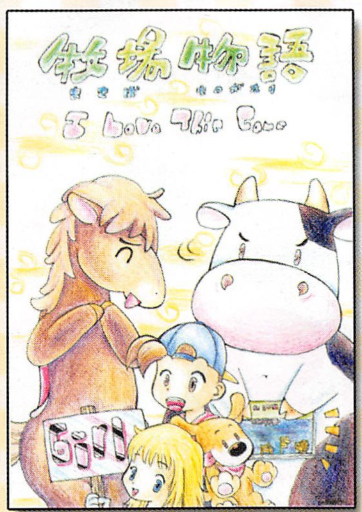
钢炼十字蛇项链（共40名）

地区	姓名
江西省新干县	徐鑫诚
广东省普宁市	余连杰
辽宁省盘锦市	孙冰晶
辽宁省葫芦岛市	秦　雷
浙江省乐清市	叶根根
广西省来宾市	蒙　恒
福建省福州市	刘苾龘
云南省昭通市	李　超
江苏省淮安市	李　凡
浙江省绍兴市	徐　涛
江苏省常州市	张亦驰
上海市闵行区	姚卓骏
广西贵港市	梁青龙
吉林省长春市	宫　辰
黑龙江省哈尔滨市	谢　超
四川省成都市	邱姝婷
云南省玉溪市	乔晓刚
广东省东莞市	刘相洋
福建省厦门市	朱宇鹏
辽宁省抚顺市	吴廷博
辽宁省丹东市	郭　明
辽宁省阜新市	马　健
广西省柳州市	卢　峰
山西省太原市	郑永静
陕西省西安市	孙博闻
新疆乌鲁木齐	张　荆
江苏省南京市	袁　哲
山东省济南市	代宪冬
安徽省芜湖市	范云茂
山东省即墨市	李　金
广西省桂林市	庄　炜
云南省曲靖市	陈薪宇
广西省桂林市	王　鑫
湖北省武汉市	白瑞庭
江苏省张家港市	王俊驹
山东省济宁市	张惟豪
上海市浦东新区	姜志雄
云南省昆明市	孟　磊
江西省南昌市	刘　迅
浙江省兰溪市	朱悦恒
福建省莆田市	郑石川
安徽省马鞍山市	王　峥
江苏省无锡市	龚翼帆
上海市嘉定区	张　青
广东省广州市	莫兆豪
福建省闽侯县	黄江言
安徽省铜陵市	周维庆
河南省郑州市	甘一凡
北京市朝阳区	侯长龙
天津市汉沽区	张洪宾

买PG，中大奖！其余中奖名单详见本刊论坛

官方论坛：www.magiczone.cn

任哇贴图区



↑ 牧场物语　四川成都　刘晴晴　马和牛画的实在太可爱了，话说牧场里我最喜欢的动物是牛。



↑ 贝贝儿的魔法阵　湖北武汉　肖小龙　女孩头上的羊角帽子为什么有着狡黠的表情呢？



← 游戏王　江苏江阴　陈彬

← Chobits　江苏南京　陈潇　人物线条真是柔美呀！



↑ Game Boy　湖北武汉　肖小龙　这张画稿真是太可爱了，连美编MM也对它赞不绝口，最后还被另外一位MM“抢走”收藏，实乃画稿之最高待遇。

本期赠品

所有刊登画稿的作者每人都有哦

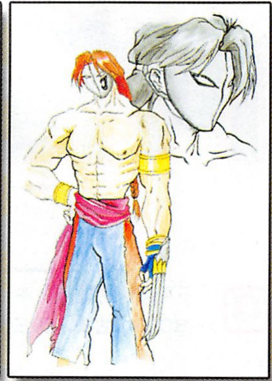
火影青蛙钱包



↑**火影忍者** 作者为什么不留下自己的名字呢？奖品要怎么发给他？



↑**勇者斗恶龙** 江苏江阴 陈彬 人物的神态不错，不过旁边的小怪物看起来千奇百怪，尤其是史莱姆的表情很有意思。



↑**街霸之巴洛克** 四川成都 张礼国 画虽然不错，而且还用了漫画原稿纸来画，可惜的是画出线了，下次还是画在里面吧。



←**Q版KOF** 福建厦门 陈海滨



←**洛克人** 天津市 谢年新





→**青铜圣斗士瞬** 江苏南京 陈潇 这幅画稿用了几种不同的工具上色，作者真是细致呀！



→**龙珠Z** 江苏南京 瞿超 这种发型让我联想起了索尼克，两者有异曲同工之处哦。

问答无双

各位读者可以在本栏目中询问打机中遇到的各种难题，隐藏情节，也可以征询到买机，硬件保养维护等信息。

文、责编/天意

软件篇

Q 《不可思议的帽子》中“光之盾”如何得到?BOSS（古夫）第三次变身时如何打?

辽宁大连 陶正

光之盾需要将普通盾牌带到右上的山上找大岩石兽，让他吃下，然后在外面走一圈回来再对话就行了。第三形态需要将它放出的光波用回旋斩反弹回去并同时击中它的四只眼睛，多次攻击就可以了可。

Q 《马里奥64DS》里我怎么顶不了红箱子?它是透明的，我现在46颗星，而且已经解救了路易。《悟空大冒险》里“修行之岛”中有扇门怎么进?

北京朝阳区 陆丞

需要到大厅里，使用马里奥调整视角去看上方的光，就会进入天空关，踩下中间平台上的红色按钮之后，冒险中的红箱子便可以顶了。修行之岛的大门需要达到一定的等级才可进入。

Q 《恶魔城·苍月的十字架》可否与GBA的《晓月》联动?

上海杨浦 洪钰翰

可以的，将两盘卡带都插入NDS或IDS中，然后进入《苍月》，可以得到提高稀有物品出现几率的戒指，要注意的是只有在最开始游戏时进行联动才会出现。

Q GBA上《牧场物语》如何遇到河童?

山东济宁　张惟豪

既然张读者这么喜欢河童，那么只需要向后山下的河里投黄瓜就会见到。

Q 想问一下，GBA男生版《牧场物语》中有无金钱BUG，如何激发或如何迅速赚钱（不联机，不用金手指）。

山东胶南 王永信

君子爱财取之有道，牧场里赚钱的方法很多，挖矿以及收集每日的现成物品来卖，都能得到可观的收入，享受牧场的快乐，就要靠自己的努力哦。GBA版的并没有金钱BUG。

Q 《牧场物语 男生版》和杂货店的女孩结婚后，为什么还没法进入杂货店的二楼，我玩的是D卡，是不是BUG? 福建石狮 陈章康

这个是汉化版的《牧场物语 男生版》才有的BUG，是汉化过程中产生的。您用的D卡想必是D版商直接盗用汉化小组的成果。

一掊黄土

Q 我有几个问题想问一问：《牧场物语》中，在村之别墅中和女神玩猜拳游戏有什么规律吗?赢了之后有什么奖品吗?我的SP在玩了一段时间后，绿灯就会变成红灯，但开机后又是红灯，这是什么原因呢?

四川泸州 张龙

星期六村别墅的猜拳（石头、剪子、布）游戏奖品：2—4白色草；5—9荞麦粉or年糕；10—19恢复草；20—29亚历山大石；30—39粉红钻石；40—49贤者之石；50—59猜拳50次以上的CD；60—69猜拳60次以上的CD；70—79猜拳70次以上的CD；0—89猜拳80次以上的CD；90—99猜拳90次以上的CD；100猜拳大师证书（同样是纪念品）。绿灯变红在正常情况下是因为电力不足，开机后仍为红色也是这个原因，但如果是在电力很满时出现这种情况，那就是您的主机出现问题了。

Q 请教一下，烧录的游戏会不会出现少关缺关现象，以前烧录了一盘《口袋妖怪绿宝石》，发现没有通关后剧情，“神柱”的门就逢无论如何也无法打开（已遵照通知石室

骆忠成	玩要开心地玩，学习要塌实地学。
读者资料	男，15岁，学生，四川省都江堰市灌口镇解放小区茶树巷100号，611830

要求），这与正版卡有区别吗？

甘肃省张掖 李静洋

用烧录卡玩游戏本身就是要将游戏文件拷入其中，这样就会出现游戏文件本身的缺陷而导致游戏中缺少部分数据。不过李读者的情况还真少见。请再确认一次是否开门条件没有满足。

Q 《白夜》中提示卡片的女神像那里有秘道，那个秘道在哪？ 云南昆明 杨宇星

女神像眼睛对着的方面就有秘道。

Q 《SEED-D格斗》里有没有隐藏机体？

上海宝山 吴自杰

有，使用全部机体通关后就能获得两台隐藏机体了。然后再用这两台机体通关就能获得其他的隐藏机体。

Q 在《星之卡比 镜之大迷宫》中，如何使用金属骑士，请求小编一定要帮帮忙。

江苏南京 陈思源

金属骑士无法使用，不过他拿的那把金色的剑倒是可以在最后使用，超强力哦。

Q 《晓月》怎么进入水里？最强的武器和防具又是什么？ 江苏苏州 赵仲英

后期可获得一个魂，装备后就可进入水中了。最好的武器是死神的镰刀，不过是暗属性的。其实光之剑最好用。最好的防具是恶魔的铠甲。

Q 我在网上用google搜索说英国一个工作室要在NDS推出《生化危机》复刻版，是真的吗？ 安徽马鞍山 孙超

确实是复刻的第一作，并且已经公布，请关注杂志中的新作工房吧，本作是为了庆祝生化10周年而推出的，游戏全名为《生化危机 致命沉寂》。

Q 《红宝石》中大黄鱼怎样才能使美丽值达到220？ 福建南安 黄栋梁

使用果实制作的糖果，不停地用能加全能力的糖果喂大黄鱼，就能使美丽度达到220了。

Q 《恶魔城 晓月的圆舞曲》中，怎样通过瀑布（小船前）？

广东广州 莫兆豪

站在岸上使用魔神变身的能力，就能冲过瀑布了。

Q 问《牧场物语 女生版》怎样建别墅？为什么我凑到1亿元去建时，他却不帮建？怎样才能赚更多钱？ 广西柳州 潘菲

请看看您的木材资源是否满999。还有可能就是木工生气了。要送礼给他提升好感度，然后触发原谅主角的事件以后才肯帮忙建筑。

一掊黄土

包打听

答 答39期四川成都 熊怡杰的问题：

装备女主角送的手镯与福丝特的手镯打里城的最终BOSS。 上海金山 华晓栋

答 回答38期朱春旭朋友的问题：

那个宝箱要继承一代主人公的能力中的“气功”，在一个寺中学的，将那个断树打断后，方可去取，（一把破剑，不要也罢）。游戏中有3个隐藏BOSS，分别能得到3种新精灵召唤术。①习得“遁地术”后，回到那个学“掘沙术”的沙漠中，有一处沙瀑，用遁地后爬上去。②习得“ゥヲィソド”后,去“ヤィースト海北之宝岛”打BOSS。③（小岛名称略）去一个岛帮企鹅找到朋友后得到宝石，宝石给一个岛上岛换得红头巾，把红头巾给一外岛上的牛换得牛奶，把牛奶给一个岛上的狗换得小乌龟，将小乌龟给一个岛上的大乌龟，它便会带你去一个岛，打BOSS即可。（这里的给不是和它们说话，要用读心），精灵全满后（72只），方可打“无头骑士”（光之守护神），打斗中必须用到以上三个BOSS得到的召唤术，否则打不死。

辽宁鞍山 冯育杰

答 回答38期某读者的问题：进火灯台后，只需走迷宫，将两个火龙通火，之后会将小冰山击碎，进入一个没进过的门，去打中BOSS（一男一女），之后火灯塔燃烧，四个图案合现出四个门。

辽宁鞍山 冯育杰

张曈绯	当我在这期PG中寻找自己的名字时，寻到中奖名单一页。惊喜地发现我的名字出现了，简直太高兴了。
读者资料	女，23岁，辽宁省沈阳皇姑区昆山东路8-2栋312，110032

硬件篇

以后PSP的1G记忆棒单纯下载游戏够不够用？日、美等版本的PSP将来是否可能通过下载或更新实现纯中文界面。 王宁

PSP目前的游戏最大的达到1.6G左右，但是目前很多游戏都可以制作RIP版本。从实际使用情况来看1G记忆棒都足够使用了，但是如果想要最好的效果，当然推荐以后购买2G的记忆棒。日、美版PSP能否升级中文系统界面，目前还不清楚。不排除可以升级的可能。

有一些问题想请教一下：NDS不能够运行IDS游戏（因为有中文字库），那么NDS凡是中文游戏都不能运行吗？（包括D商以后汉化的NDS游戏）。是不是IDS出来后，D商就不去汉化NDS游戏？如果IDS不带卡价钱在多少比较合适？ 黑龙江哈尔滨 姜语涵

NDS还是能够运行汉化小组汉化的NDS中文游戏。根据目前的信息了解到NDS游戏的中文汉化方式与GBA游戏一样，所以以后NDS一样可以玩NDS汉化游戏。IDS的中文游戏只能在IDS上面运行，至于D商是否会汉化NDS游戏，目前还不得知。IDS简装版本零售价一般在1250元左右。

贵刊在市场风云最后那段提到110V下有字母A、B或没有，而我的是：E12 PSP-1006K，220~240V，这是怎么回事，你一定要回答呀！另外我这是什么版的？

北京朝阳 王建福

因为日版的电源标签上是100V～240V，而香港台湾的电源电压都是220V的，所以可以肯定您的主机是港版或台湾版，另外从PSP-1006K也可看出来是港版或台版的。

GT3可不可以HACK啊？我用LZ77解压不能？如何解决？如何修改游戏音乐？（我指的是将原来的音乐替换成自己喜欢的音乐，不是单纯的替换位置）。

广西桂林 王捷

所有的游戏都可看做是程序，所以都可以进行破解。而压缩算法不止LZ77一种，具体参看RAR的压缩算法字典。要想修改游戏的音乐必须得先自行编辑程序将音乐导出来，然后再用同样的方法制作导入程序将要替换的音乐导入。

现在网上的人都说D版UMD今年底会出现，你认为有可能吗？在网上看了IDS的测试后，知道IDS根本用不了任何烧录卡，包括NEOFLASH，那它还能在中国普及吗？究竟M3值不值得买？MP4 FOR GAME呢？

广东恩平 吴文杰

UMD的游戏数据格式没有明确的公布出来，而且UMD的生产线与普通的CD/DVD生产线不同，都是专用生产线。在不具备生产线的情况下D版UMD能够生产出来，那是不可能的。由于PASSME不支持IDS，所以IDS才不能使用NEOFLASH等烧录卡。从目前最新消息得知PASSME的新版内核已经支持IDS了。IDS在中国的普及与自身的市场策略和用户需求有关，与烧录卡的支持与否关系不大。

M3具备视频、音乐、运行GBA/NDS游戏功能，功能很全的烧录卡产品。如果你想考虑购买NDS烧录卡，可以考虑M3。MP4产品目前还没有生产出来，等正式销售了详细了解产品性能后可以考虑购买。

不知PSP记忆棒最大容量有多大，UMD一般售价多少？ 四川成都 罗玺

短记忆棒的最大容量目前是4Gbit。UMD游戏的价格一般在200～390元左右。也有一些豪华限定版的价格会比普通版的要高出几百元。

俺在家用VBA玩游戏，一般正常还行，速度是80%-100%加速也不过150%而已。俺在网吧玩却是可以加到1000%多，这是VBA版本问题，还是PC的问题？该怎样解决？

黑龙江哈滨 鹏

出现VBA运行速度的不同，主要是跟你的电脑配置有关。电脑的CPU主频越高，处理速度越快，玩VBA时的速度自然越快，还有就是如果是大内存的话速度也越快，想要解决此问

王鑫	现在用记忆棒玩PSP游戏，有不用umd引导就能玩的程序吗？
读者资料	男，20岁，学生，江苏省镇江市中国药科大学04308班，212003

题，升级电脑就来可以了。

Q 请问港台版PSP比日版PSP的坏点多吗？港台版PSP可以用日版美版UMD游戏光盘升级吗？

辽宁大连 尹思聪

港台版本的PSP坏点情况与日版PSP的情况相差不大。同一批次的液晶屏幕坏点产生的几率还有不同的呢。目前的PSP可以使用不同地区销售的UMD游戏，所以可以使用不同区域的UMD游戏盘升级PSP系统。美版的主机虽然官方说不可使用日版的升级程序，但是经过实际测试还是可以升级的。

Q 1G的记忆棒有什么用？PSP是日版的好还是美版的好？有什么区别吗？

浙江宁波 陈云海

1G的记忆棒当然能够存储更多的音乐、视频文件，还可以在记忆棒内运行多数的PSP游戏（前提：1.5版本的PSP）。不同的版本PSP只是销售的区域不同，还有播放UMD影碟的区域码不同而已。其他的硬件设计都一致。

Q PSP的SD卡1G和2G大概多少钱？GBM能玩GBA的卡带游戏吗？可以介绍一下GBA的月光宝盒的使用方法吗？

广东开平 吴尚淇

PSP的短记忆棒1G零售价大概在700～760元左右。2G的版本零售价大概在1500～2000元左右。目前价格还有可降空间。经过测试，GBM可以运行所有的GBA游戏卡带。包括D商生产的汉化游戏加密卡，烧录卡都可以正常运行。月光宝盒可以帮您保存GBA游戏的记录，插上游戏卡带和记忆棒并按住A+B+START+SELECT一块开机，就可进入月光宝盒的管理界面了，可以在这里选择保存卡带上的记录或者从月光宝盒中复制已经有的记录到卡带上。如果是2.0版的还可以修改游戏记录。

Q 电影卡2代能播放什么格式的电影文件？如何转换使用什么软件？

陕西西安 孙春强

电影卡2代可以播放GBA格式的电影文件。电影卡2代有专用的转换软件，去官方网站下载就可以转换视频文件了。

Q 我的NDS触摸屏上有许多看不见的痕迹，但还是能正常运行，这要紧吗？

上海浦东 严昕文

这个是触摸屏操作方式遇到的普遍现象，只要触摸屏的检测方式没有损坏就没有什么问题。保护触摸屏最好建议购买NDS的触摸屏保护贴。

Q 如何用PSP上网？在PSP菜单界面上怎样操作？我的PSP是1.50版的，是否将其升级成2.0版后，界面操作会变简单？

广东广州 李文君

使用PSP上网必须具备以下无线网络设备：无线AP，无线网卡。PSP的无线网络功能可以在PSP的网络菜单设置，1.5版本的PSP无线网络功能只能提供PSP系统升级和联机游戏的功能。升级到2.0以后会增加互联网浏览器，提供上网浏览的功能。

Q 由于临近期末考试，我有一个多星期没玩NDS，可考完后又打不开NDS，为什么?这是我的情况：在最后一次开机时，我开机后又立刻关机。在考完开机后，我用的是刚换电池的D版卡，这两个原因是我最大的疑惑。在网上曾看到的一则帖子，某人也是开不了机，好像是因为电容烧了。然后我也在网上帖了帖子,有人回答我是保险丝烧了,就是在NDS卡槽旁的VR1和VR2,连上就可以了。

广东深圳 某读者来信

出现这样的原因是使用D版GBA卡带劣质产品的结果。NDS主机的保护电路的保险烧掉了，去一些规模比较大的维修NDS的电玩商店就能够维修了。

Q 我购得PSP一台（4月3日购入），为日版，买时配件说明书都不齐全。请问我这种情况是否被骗了？其次，我买时PSP豪华版为2100元，是否合算？

上海松江 陈寅

如果是购买的PSP配件说明书都不完整，说明销售商家存在诚信问题。一般出现配件不全的电玩产品就不应该购买，建议到有实力的电玩商家购买电玩产品。配件不全的PSP销售2100元价格，的确有点不合适。

天意	大部分游戏可使用Fastloader软件直接玩而不需要umd引导，少数还是得需要引导。
翔武	Fastloader软件也不是十全十美的哦。



把你最得意的成绩展示给大家，欢迎广大读者踊跃投稿，投稿时附带上能证明自己成绩的截图、照片或录像，可以用邮件发给我们。

邮箱地址:pg@vgame.cn。

Vol.39 责编/翔武

《ESPN国际冬季运动会》破记录讲解

挑战/讲解：st.ant

《ESPN国际冬季运动会》是一款不错的体育游戏，游戏有10个不同的项目，每个项目的操作方法都不同，游戏性很高，也有很多地方值得研究。闲话少说，下面就谈谈我的心得：

freestyle skiing moguls

在滑雪阶段根据提示分别按L、R键进行蓄力，命令的出现很快，要多练习才能适应。跳跃障碍比较容易，根据命令提示按相应的键即可。

我的最高分数是满分30.00分。

figure skating



操作方法类似于跳舞游戏，根据画面出现的提示按相应的键（方向键、A、B键）就可以了。背景音乐要选择HARD才有可能得到满分。命令出现很快，一开始会经常出现失误，要不断训练才能适应游戏的节奏。由于每次按键获得PERFECT和GOOD评价的得分是一样的，所以不要过分地追求PERFECT，不要失误才是最重要的！

我的最高分数是10.00分，已是最高分了。

snowboarding halfpipe



没什么好讲的，关键是要多练习，在左下角的指针在黄色或红色部分按A键才有可能完成高难度的动作，从而获得高评价。动作命令比较复杂，要多练习熟悉。

我的最高成绩是50分,这也已经是最高分了。

short track 500

操作方法十分简单，只要在比赛过程中不停地按A键就可以了。起跑反应速度和加速度是获得好成绩的两个因素。加速度增加的快慢在于A键的按键速率，不停地按可以尽早把速度加到最大。起跑反应速度也很重要，不要等到发令枪响后再按A键起跑，需要提前进行预判，在提示GO的同时起跑可以节约0.1秒左右。



我的最快时间是24秒35，应该还有0.05秒的提高时间。

biathlon



越野部分要交替用方向键和A键进行蓄力以提高速度，这还是要经过反复练习才会熟练掌握。

射击部分一定要百发百中才不会浪费时间，由于每一秒钟只能射一发子弹，因此按照以下方法射击最省时：首先射第一个，接着是第四个，第五个，第二个，最后是第三个。

我的最快时间是1分2秒61，由于在蓄力出现几次失误（要保证没有失误十分困难）应该还有0.5秒左右的提升时间。

alpine skiing downhill

游戏的要点在于速度的控制，转弯处速度不要降太多,特别是赛道中间部分的急转弯，最好能把速度维持在85以上。减速的技巧是不要按着B键不放，而是要一次一次地按，这样速度才不会减太多。操作感觉很像是赛车游戏，



王晨	个人认为总是叫雪人为老大的暗凌挺可爱的。
读者资料	男，18岁，天津市大港油田祥和小区24-4-501

相信RAC高手很容易拿到好成绩。

我的最快时间是43秒42，至少可以有1秒的提高。

游戏的其他四个项目ski jumping k=90和ski jumping k=120偶然性很强，游戏成绩波动较大。这次写这篇文章只是抛砖引玉，希望能有高手也来研究这个游戏。

《马里奥64DS》弹弓游戏挑战详解

挑战/讲解：阿达

今天本人要挑战的项目是《马里奥64DS》中的弹弓小游戏。

弹弓打炸弹这个小游戏，是很难，很要技巧的，这与上次阿申的结论不同。偶经过两个多月平均每天半小时以上的艰苦努力，终于打出了157300分的成绩。

阿申的方法基本正确，但是仍要更加强调Combo数，因为游戏中的计分系统是这样的：设一炮击落的炸弹数为X，得分为Y，则Y＝100(2^{X+1}−1)，(X≤6)；Y＝ 3200(X−6)+6300 ，(X＞6）。若一炮击中上屏幕中不时出现的云，则屏幕上所有炸弹击飞，得分Y＝100X。算起来很复杂的样子，下面列个表，应该看得清楚一些。

Combo／同屏数	Combo／得分	平均得分	打云得分	平均得分
1	100	100	100	100
2	300	150	200	100
3	700	233	300	100
4	1500	375	400	100
5	3100	620	500	100
6	6300	1050	600	100
7	9500	1357	700	100
8	12700	1588	800	100
9	15900	1767	900	100
10	19100	1910	1000	100

获得高Combo数的行之有效的方法之一就是打抛物线。这里有个小技巧，就是拉弹弓的时候一般拉到运炮弹的蘑菇仔头部的高度，然后偏离“Y”形弹弓中间一点，就能打出相当好的抛物线。只要对此技巧勤加练习，对抛物线的把握就可以随心所欲了。像偶一般第一炮至少是6 Combo，最高曾打出过10 Combo。

如果你的Combo数高，那么到10万分的时候速度应该还不是很快，因为速度的增加是由云彩出现次数决定而不是其他什么因素。云彩每出现一次，速度升一级，云彩每个10秒出现一次，在空中飘8秒，即每18秒速度提升一级，但这是在你没有击落云彩的前提下才成立的，若击落云彩，则从击落得一瞬间算起，再过10秒，云彩再次出现。所以，不到万不得已，尽量不要打云，如果真的要打，那么在云彩运行到屏幕两端的时候它的速度最慢，最好打。到8级速度之后，会很难打抛物线，这时要保持冷静，使用另一项重要技巧：横向发射，即将炮弹以水平方向发射出去。此法优点是射数快，易控制，缺点是判定范围小，易出现漏网之鱼。使用此法，不能只看下屏，要双屏兼顾，纵观全局，这样才能保全小花。到14级速度后，上屏炸弹一次出六个，下面弹弓如果一次只能打4 Combo或更少，那么撑不到10秒就会挂，不过不要怕，这时候既是挑战更是机遇，抓住时机，在炸弹最密集的地方无情地轰击吧！偶打出157300分的时候就是在12万分时打出了10 Combo，一下子上到了14万。

偶觉得此小游戏的极限应该在20万以上，大概有达人们已经达到了，所以稿子写好了很久都不敢投，既然有小编自告奋勇来抛砖引玉，那偶就来做那个抛第二块砖的人。

另外，在偶稿子封沉的这段日子里，偶的同学大炮又打出了一个新纪录：169600分，又提高了一个档次。

翔武：这位读者把这个游戏研究得真是详细啊，佩服。祝你和你同学能打出更好的成绩。其他读者如果有更好的成绩，一定要把自己的经验介绍一下。



翔武　不知道这位朋友有没有听过这么一句话，“可爱之人必有可怕之处”。

方舟　你这话是从哪听来的……(−_−)

惊爆危机的掌上军事剧

擦枪走火 干柴烈火 兵雷地火

文/绫小路义行
责编/雪人

雪人：貌似你本期的标题有堆砌成语的嫌疑。
绫小路：这是一个循序渐进的过程，需要仔细揣摩。
雪人：-_-b 哪来的循序渐进？！
绫小路：详细情况请参看《机动战士敢达种子命运》之疫鸟与中MM落水场景。
雪人：就知道没好事……
绫小路：其实还有更进一步的情况我没有写在标题里。
雪人：是什么？
绫小路："金鱼花火"。
雪人：-_-# 死吧！

这年头，凡是对枪械型号有些了解的，对坦克种类了如指掌的，对战地护士的裙子长度烂熟于心的，除了刚刚退伍的老兵，其他人大多可以获封一个"OTAKU"的头衔，遗臭万年。

这其实与绫小路每每在街上见到有女仆装咖啡屋都忍不住要跑进去观赏一样，都是无法撇清的事实，血淋淋地闪烁着"OTAKU"几个偌大的字母，被无数纯情的女生以一声尖叫"好讨厌！"打入万劫不复的冷宫，不得翻身。

好在05年一部日剧杀出重围，名叫"电车男"的男子以OTAKU之姿顺利赢得了名为Hermes的女子的芳心，一时间不但令东京和北京的地铁上下班时间人满为患，更让"OTAKU"对于女孩子来说听起来没有以前那么讨厌了——"其实，我是个OTAKU！""讨厌，你坏死了！""……"

但军事迷作为OTAKU的分支之一，直到今天为止也依然没能拥有咸鱼翻身的机会，直挺挺地躺在"电车男"、"电梯男"、"电钻男"、"电风扇男"的脚下，乏人问津——"一把AK47换你一个军事迷OTAKU卖不卖？""再多加一把MKA1我就卖！""……成交！再送你一盒瞬间流泪型闪光弹。"（雪人：这都是什么对话啊？！）



王帅 要是《掌机迷》3天出一本就好了！
读者资料 贵州省贵阳市瑞金南路妇幼保健院一栋3单元，550003



《全金属狂潮》以及两部续篇的播出，除了从另一个角度展现出了军事迷OTAKU的可爱之外，更极大鼓舞了电视机前军事迷的信心，并四处叫嚣着“想追求女生,先得学会开枪”的新时代法则。而开动人型机械兵器更作为比驾驶执照还要重要的必备技能，从碇真嗣时代开始，就一直广泛存在于各个年代的少男少女SF与现实战争剧里——“什么？不会驾驶EVA？那你至少要会驾驶锅炉吧？”“锅炉？？”“说的是光武啦！连MS都不会开，这样的男人要他做甚？！”“……”

故事的开端从某少年士兵参加机密任务开始，然而由于敌人火力太强，该少年士兵不幸与战友失去联系，为了保护组织的荣誉和尊严，一群为了将少年士兵救回来而临时组成的队伍开始了漫长的搜索——听起来很像是《拯救大兵瑞恩》的剧情对不对？没错，我叙述的正是《拯救大兵瑞恩》的故事大纲。（雪人：–_–# 绫小路摆明了来欠抽的……）显然监督并没有拍出“动画史上最浩大的现代战争史诗”的决心和勇气，少年士兵参加了危险任务，结果轻松地回来，连头发都没少一根。身边还跟着一男一女共两个同伴，这种三位一体的组团方式非但像极了S.H.E，更有着F.I R般的默契与乐趣。（雪人：总觉得这种形容方式在哪里很不对劲。）

故事的开端又从某少女清晨被发出奇怪声音的闹钟叫醒开始，由于近日考试不断，因此睡梦中也反复重现着各种各样的公式和代码，然后起床洗澡换衣服（马赛克+水蒸汽+刻意换镜头），出门前左脚连点三次地面，开心地出门开始新一天的校园生活——若故事就这么一帆风顺地发展下去，估计这监督的脑子也该傻了，再次声明这是改编自畅销军事小说的军事题材动画，“军事”两个字斗大地在眼前瞎晃，央视七套的片花曲不停地在耳边回响，说实在的，其实绫小路一直都满欣赏“军事天地”每周三出场的那个女主持人……（雪人：–_–# 少跟我在那边扯一些无关的话题！）

于是，当少年遇见少女，充满了战火硝烟和微笑泪水的新概念校园军事剧，在少年的绳索手枪拷打与少女的制服泳装飞踢中轰轰烈烈地开始上演了——都说了这是部很健康的片子了，你们为什么还用那种眼神看我？！



从某种程度来说，相良宗介的登场还是有着足以引发少女尖叫的潜质的。年轻有为，长相英俊，杀人绝不手软，为了新时代而依然挥动着手中的刀（虽然是高分子振动刀），脸上有十字刀疤（虽然又小而且还长在下巴上）——你确定他的名字本来不是叫绯村宗介或者是相良剑心的吗？！这样一个有着军人气质的男子，原本是有着可以成为女生梦中情人的所有条件的，却因为要帮助上司寻找丢失的枪而伪装成了学生混入学校，其绝技是“夺命剪刀脚”……对不起，刚才是《逃学威龙》的剧情，相良宗介混入学校的目的其实是为了保护一位名叫千鸟要的高中女生。（雪人：–_–b）

这千鸟要从一出现开始就包揽了许多要让人想入非非的卖点，先是名字的翻译就让人煞费苦心，“千鸟要”至少还干脆利落些，最多不过是要让人对宇智波佐助有着小不正经的遐

暗凌　老大，你杀了我吧，死也不要3天出一本。
雪人　对于这个读者建议，俺选择性失明失聪了！



想，而“千鸟香奈芽”这个译名更是生生要将用惯了香奈儿香水吃惯了香椿芽拌豆腐的观众吓出一身冷汗来。平时以一副温柔美丽的外表蛊惑了不少男生的双眼，但转头就凶相毕露的凶悍个性还是吓退了一大批踊跃上前的追求者。而雪乃五月（那时还没改名成“雪野五月”……）的声音清晰分明地在回响着，实在要让人忍不住想看她冲着宗介大吼一声“坐下”有怎样的结果出现。

表面上是位再普通不过的女高中生（随时随地能从背后抽出巨型折扇，这样的女生称得上“普通”才真有鬼！），实际的身份是作为传承了黑技术的“WHISPER”——“呀！那不叫是‘耳语者’吗？传说中专门喜欢跟别人咬耳朵传八卦打小报告的那种人么？！”“好讨厌哦！没想到千鸟竟然是这样阴险的女人。”“……”——所以，本作还是强烈推荐给军事迷们去欣赏吧！对于那些只知道靠男主角长相判断动画优劣的女生们，我们实在没必要跟她们继续讨论关于技术、MS和AS之类的话题了！——“胡说！我们明明就是懂得怎么去欣赏机体的美的！”“对啊对啊，阿斯兰的机体就跟他人一样那么帅！九龙就跟他的机体一样那么丑！”“……”

为了保护千鸟不被神秘的恐怖分子绑架加以研究，相良宗介被分配了暗中保护她的任务，并以转学生的身份插班到了千鸟所在的班级——但你有看过这样的转学生吗：带着消音手枪上学，喜爱的歌手是演歌明星，对各国军事杂志侃侃而谈，没事就在阿富汗、黎巴嫩、安哥拉转悠，乘地铁的时候一定手抓着张去年的报纸并在眼睛部位挖个小洞观察路人……太诡异了！这实在是太诡异了！至于以喜爱垒球作为借口而强行要加入女子垒球部（注意看到“女子”两个闪烁着金光的大字了吗？！），以及将对千鸟示爱的男生绑架到厕所进行人身威胁等可怕行径，无不铁证如山地证明了宗介除了是个战争天才之外，还是不折不扣的日常白痴——“呀呀，相良君又在拆卸老师刚买的新车了！”“啊啊，老师又昏倒了！”

作为F.I.R的另外两名成员，克鲁兹与梅丽莎显然是对欢喜冤家。曾做过某杂志封面模特的克鲁兹单从名字上就凭借“他难道是刚拍完《世界大战》的汤姆克鲁斯么”的谐音而成功地博取到了无数女性观众的好感，而一贯大大咧咧的性格和对女性的由衷喜爱，也使得他刚一出现在千鸟面前，就被对方以“变态”为代号一脚PIA飞，转而到了《全金属狂潮TSR》里又被夏氏姐妹像猫逮耗子一般地任意玩弄，灰头土脸得可以，完全没有所谓的“风流倜傥”的外在印象，着实可惜。



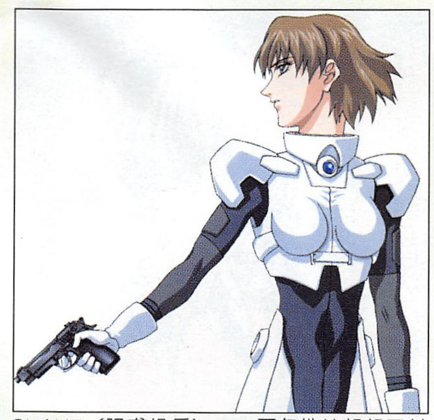
梅丽莎身为三人小队的指挥官，从一开场就显示出了伟大的判断力、伟大的战斗力、伟大的领导力和伟大的……胸部……平时总以吊带背心作为基本装束，偶尔应剧情需要替换上护士装、女仆装和泳装，其美艳性感程度分明有着要让所有男性甘心喊一声“请让我叫你一声大姐姐”的力量（华文华武，你们俩跪在地

梁志成	上边角栏是一种盼望，中掌机是一种梦想，若要二选一，我愿取梦想。
读者资料	男，19岁，广东省江门市新会区帝临南路13号812，529100

上做什么？）。表面上与克鲁兹水火不容，实际心里最牵挂的人却又是他，这女人有着“女孩的心思男孩你别猜”（男子合声：别猜别猜）的复杂心理世界。（绫小路：T_T 为什么我会想起这首上个世纪的复古歌曲？！）至于没事就装矜持状但见到克鲁兹对别的女生献殷勤又勃然大怒，也充分说明了女人的想法“你猜来猜去也猜不明白”（男子合声：不明白）的正确性。（绫小路：T_T 又来了！！）

劫机事件的发生是促使千鸟对宗介的认识从“他是一个OTAKU”改变为“他是一个极度变态的OTAKU”的重要契机。名为“九龙”的危险男子（所以续集的BOSS一定叫“尖沙嘴”…）绑架了千鸟，并强迫她换上单薄的衣服捆绑在床上做实验——“-_-# 你们都抱着什么样的心态在看这部片子的啊？！”在确认了千鸟的确是“WHISPER”之后，碇九龙与赤木博士（貌似）的实验终于激发了千鸟丽的潜意识，而随后杀到的相良真嗣第一次真正意义上与宿命对手碇九龙展开了战斗，对方的机体在关键时刻展开了绝对领域，使所有物理攻击无效化，紧要关头千鸟丽暴走，让相良真嗣顿悟了战胜对手的方法——这，这真的不是在叙述《新世纪福音战士》的剧情吗？！那，那真的不是在上演人类辅完计划京都版么？！我，我这到底都是在写些什么呀？！（雪人：这个白痴！）

AS全称“主从追随式机甲系统”（Armored mobile master-Slave system），通称ARM



SLAVE（强袭机兵）——无条件地想起了某个叫虎水银太的死小孩与那个名叫百宝的诡异银色剑球。AS的操作系统是一种名为“semi-master Slave system”的同步动作识别系统，可以读取操作者（master）的微小动作，并将其扩大化反应在机体（Slave）上，使机体产生各种动作。由于既不是WINDOWS也不是IMAC的官方软件，所以在避免了蓝屏和用户端漏洞的同时，我们基本上可以排除比尔该死企图在XBOX360之外继续称霸军事业的扩张野心的疑虑。至于那个“λ DRIVE”机能的出现，我们基本上可以用中文里的成语将其翻译为“心想事成操作系统”，而考虑到λ这个字符的难以输入及字形相像，即使翻译成“入 DRIVE”大概也不会有人有异议……（雪人：绫小路又在误导读者了！）



随后在琢磨启动BEHEMOTH追杀宗介等人的情节里，由于宗介为了启动自己的机体而将货车驾驶权交给了千鸟，此时的千鸟再次爆发出常人无法匹敌的霸道力量，女魔头（女司机+磨合期+头一次上路）的恐怖此刻展露无疑。至于送便当到宗介门前，赫然发现从浴室走出一位裸体女子的“巧遇”，则明目张胆地显露了监督本人的可怕趣味。



特蕾莎的登场无疑是带着一阵骚动出现在战舰的指挥官位置上的，鉴于大天使号的玛琉舰长以及机动战舰抚子等PANYOPANYO女性舰长的出色表现（好孩子不要问“PANYOPANYO”是什么……），即使以16岁年纪便成为舰长的特蕾沙单就职位来说也并无出彩之处，反倒是一头白发总要惹人热泪地要让人开始抢购起红头绳来送她了……尽管思考力极其出色，但运动神经迟钝到叫人叹气，可这个女孩子总不乏惊人之语一次次地引得观众目瞪口呆。一会面对千鸟坦白地承认“我好像也有点喜欢那个家伙了”（来人啊，活埋了全世界的OTAKU吧！），一会又与梅丽莎展开了“输的人要裸体在舰内跑”的AS搏斗（来人啊！将我的尸骨郑重地埋在战舰上吧！）。穿着浴衣时波涛汹涌，穿着制服时仍然波涛汹涌——即使始终不敢当着宗介的面表白，但特蕾莎一路飙升的人气丝毫也不输给身为正牌女主角的千鸟。她的出现，非但以千鸟情敌的姿态大胆示人，更为了将“宗介+梅丽莎+克鲁兹+千鸟+特蕾莎”这个五人组合包装成TENSION而不懈奋斗。（雪人：-_-b 绫小路好像对台湾流行团体很了解的样子……但也不至于拿来随意地做比喻的对象吧？！）

《全金属狂潮》自开播以来，就凭借超高的制作水准和一流的作品品质，在短时间内迅速赢得了无数观众的喜爱。尽管这样的概述总有着官方发言般的正式和虚荣，但事实便是如此，绫小路想挣扎着抗议一下都没机会。

至于后来推出的《全金属狂潮 校园篇》，则更是叫好又叫座，短短十二话根本无法满足众多狂热FANS的需求，而诸如《黑客帝国》、《大逃杀》等经典电影里的经典镜头被毫无敬意地拿到片中恶搞，就着实让人在笑出了眼泪的同时不得不为京都动画的敬业和监督大人的天才叫好。

《全金属狂潮TSR》的热播，可以说是在万众期待中隆重登场的。故事的重心移到了中国，虽然在题材上多少有些敏感，好在这一系列的故事背景都是架空在假想的世界观里的，只要不去刻意重视这个问题，动画本身还是很有看头的……呃，我是说夏氏姐妹真的很有看头……（雪人：绫小路这个家伙又在想些什么不正经的东西了！）剧情紧接着第一部展开，华丽的枪战场面和大魄力的肉搏画面都让人热血沸腾地要叫嚣着“中国功夫就是好”（合声：太极八卦连环掌中华有神功！）——怎么好好的又想到这句歌词了？！泪泪泪……



尽管人气高涨，但可惜的是，《全金属狂潮》系列作品至今都没有登陆过掌机平

台，而在之前Banpresto举办的“最希望加入机战的作品”票选活动中，《全金属狂潮》以第一名的高排行无限威风地居高临下。于是在9月发行的最新作《超级机器人大战J》中，我们如愿以偿地见到了ARX-7强弩兵的身影。



在这里不想讨论AS机体究竟是属于真实系（拿着把小刀我砍砍砍…）还是超级系(张开了结界我挡挡挡…)，宗介全神贯注时的攻击才最让人分外期待（呀呀！当爆种碰到爆种，世界将会怎样？），而丹努号的鱼叉导弹攻击也一定相当具有威力，舰长大人的PANYOPANYO才是这个世界上最至高无上的究极武器呀！（说了不要问我“PANYOPANYO”是什么了！）至于那个BON太君……我只能说，Banpresto的制作人员们,你们真的很有勇气……身高一米七的布偶对爆了种的FREEDOM么？——看来玩家也需要很大的勇气才是……

作为首次登场的作品，《全金属狂潮》系列加入了机战行列，势必要为这部超人气的游戏作品带来更多的拥趸——这是Banpresto期望看到的状况，也是京都动画乐于见到的状况，反正都是赚钱，就看玩家和观众是否愿意被两家公司串通起来骗钱了。话又说回来，千鸟的巨型折扇也是把相当有威力的武器啊……

虽然很不甘心，但《全金属狂潮》系列在年轻人中的口碑一直甚好，背后背着把巨扇四处行走的女生比比皆是，而腰间揣着把枪上学的男生也随处可见。



需要说明的是，《全金属狂潮》系列作品在日本都是有着严格的分级的，尤其是正在热播的《全金属狂潮TSR》，标明了是“15禁”的作品——看清了没有，你们这群废柴？！不好好给我在家写作业，看什么TSR！夏氏姐妹都是我一个人的！（绫小路被愤怒的读者踩死…）

擦枪走火，干柴烈火，天雷地火——基本上这三个词就足以形容“全金属狂潮”的故事发展走向了，无法理解的读者请自行去翻中华成语辞典，了解了三个词的全部含义（包括隐藏含义哦）之后就能畅通无阻地阅读本文,并很好地理解绫小路那健康高尚人畜无害的中心思想……（雪人：-_-#你以为我会被你那水汪汪的眼睛欺骗吗？）

若还要加个结语的话，我选择“金鱼花火”……（雪人：够了！本期到此为止！将绫小路拖出去鞭刑！）



百家杂谈

自从上期改版后，这个栏目收到了许多热情读者的来稿，小编们非常感谢读者们的支持。游戏心得，趣事或者感悟都可以投给我们，投稿时请不要忘记在信封写“百家杂谈”栏目收哦。 责编/天意

下水道里的战争

不知道还有没有人记得这么一款游戏。

下水道里,涌现出了不少的——不是垃圾——是动物！乌龟、螃蟹、蜜蜂……于是，两个倒霉的水管工被赋予了沉重的使命，将这些动物给清理掉。



有十年游龄以上的玩友对这款游戏一定不会感到陌生,因为它是那个年代的骄傲;经常玩GBA《马里奥》系列的玩友对这款游戏也一定不会感到陌生,因为任天堂在每款《马里奥》游戏里都“厚道地”添加了这款游戏——

没错，它就是《马里奥兄弟》！

游戏很简单，玩家只需要站在敌人所处台面的下方，将其顶翻，然后在它起身时把它踹飞就可以了。但如果就这样玩下去，没有什么挑战性的话，游戏的过程难免会显得有些枯燥，因此任天堂作了一个微妙的设定，将这款游戏的过程变得“不简单”起来。这个设定就是，连续攻击所得的分数翻倍。连续打倒七个敌人的时候会奖励一条命，而每增加一个敌人，头数也会增加一条！在这个令人热血沸腾的设定下,单独攻击被完全抛弃了，玩家们都在尽可能地寻找连击。想达成连击自然不简单，时机、位置都必须清楚计算，一不小心就会有失去性命的可能。玩家首先要考虑到就是地形，特别是长度过短的地方，比如左右两边的台面，摆不下足够的翻壳的敌人，踹起来不够过瘾，只能沦落为不常用的辅助落脚点了。如果连击玩得好，看着马里奥从上一个台面踹到下一个台面进行不间断攻击，再看着那翻倍的分数，想想都觉得兴奋。当然，要把复数的敌人同时顶翻也不是一件容易的事，两只或者三只也许还简单，但更多些就比较困难了。要一只一只地把它们顶翻，还要注意不能让它们翻身：它们一旦翻过身来，移动速度会加倍，那是非常令人头痛的。如果把敌人顶翻后发现时机不对，就要在一定时间内再顶它一次，避免它自己翻身，等待合适的连击时机，我们戏称这种玩法叫“战略退让”。实际玩的时候，这种玩法经常出现。如果在一个版面里为了等待连击条件的出现而消耗过长时间，“鬼火”就会出来。这是一种比较讨厌的敌人，有时候为了躲敌人而跑往角落，突然一个鬼火出现在面前，让你腹背受敌，然后就会听到那个“妈妈咪啊”的惨叫声……不过，顶鬼火的分数是非常高的。把敌人踹得只剩一个，然后专门等鬼火出现，顶它来赚分的现象也不罕见。



两个人玩这款游戏的时候乐趣更大。不过许多玩家都觉得，两人一起协助过关没什么意思，要把它当成FTG来玩，相互陷害对方才会更有趣。这样在游戏时就需要时刻警惕对方的阴谋，同时抓住时机，果断出击，给予对方“最沉重的打击”。比如在对方准备踹飞敌人的时候，“好心地”将敌人顶起，或者在对方逃亡的时候，小顶一下对方，让对方“放松一下”……虽然十分有趣，但这样玩下去的最终结果，常常是在第一关一起被鬼火烧死……

十年后再玩这款游戏，我依然觉得兴味盎然，下水道里的战争，是不会间断的！

文/英守护神

《银河战士·融合》随笔

很早的游戏了，我很喜欢。

作为任天堂的一个看家游戏，人气比起《马里奥》、《口袋妖怪》等游戏也许还差些，但在欧美的号召力是毋庸置疑。在GBA上，任天堂一共发售了两部《银河战士》的游戏，一部是本作，而另一部是强化移植的《零点任务》。虽说同是一个系列的游戏，但相比《零点任务》而言，我还是更喜欢本作，理由嘛？《零点任务》太简单了。



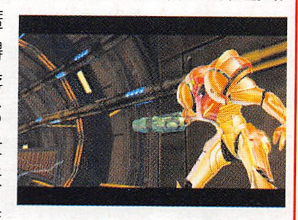
《融合》是有一定的难度的，初玩此游戏时，可说是眼泪鼻涕一起来——不是感动的，而是被游戏的难度给气的。

最早玩这款游戏的动机很简单，因为听说我所喜欢的《恶魔城》向这款游戏借鉴了不少精华，于是我就很想体验下这款游戏。这样的机会终于还是让我遇上了，在我得到了这款游戏之后，就开始了漫长的通关历程，这个历程在现在回忆起来，如同噩梦。游戏在谜题的设置上很BT——好像任天堂的解谜游戏都是这样，比如《赛尔达》系列？作为一个新手，被困在某个区域里简直就是家常便饭，以至于我每到一个新的区域，没被困住就有点全身不自在……当时我所破解的第一个谜题时的情形现在还记忆犹新，那是在主电梯处的情节，游戏一开始时，我被困在那里无处可走，最后抓狂得到处乱开炮——说白了也就是狂按键，都不知自己在干嘛，就当是发泄，谁知被我瞎猫碰到死耗子，让我炸开了一个墙壁，得以解救。有了这次的遭遇之后，游戏时变得疑神疑鬼起来，绝不放过一切可疑的地方，几乎是每到一个新区域就先狂轰乱炸一番才甘心。不过还真别说，这方法挺管用的。当然，任天堂没那么傻，不是所有的地方都是可以用这种方法通过的，比如有个区域的通道是隐藏的，是需要自己变成球慢慢探



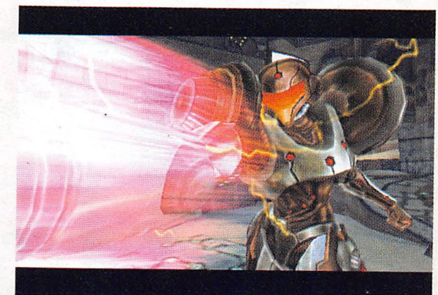


索的，蛮干是没用的……游戏中的敌人还好，不算太难，他们存在的目的主要是给主角补充各种所需的物质的，BOSS战可以算是游戏的一大亮点，动作的技巧性在此刻显得极为重要，只有捕捉住BOSS的规律，才有克敌制胜的可能。游戏中的SR—X可以算是一个比较可恶的敌人，对主角穷追不舍，那段躲墙后的情节堪称经典，不知还有多少玩家记得？我为了引发这段情节，可是S/L了N次才发现原来要躲墙后的……游戏中的道具收集也不得不提，别看只有飞弹、能量框、炸弹框三种道具，任天堂的藏匿功夫可是了得的，第一次游戏想要100%收集几乎是没可能的。任天堂将这些道具放在了游戏中的每个角落，有的你看得到却拿不到，不知一些特殊的方法，也只有干着急的份，还有的是你连看都看不到的，这道具你只有在通关后，看到收集评价时才会惊讶——怎么还有道具我没收集到？而且数目还不在少数。



对这款游戏较大的遗憾是，至今我也未完成二小时内道具收集的通关结局，到底对ACT苦手，只能看别人的通关画面眼馋了。

文/英守护神



当游戏遭遇动漫

我同宿舍的一兄弟，是个大漫画迷，他的NDS自从随机购入《火影忍者 最强忍者大集结》玩了那么一个多星期后就基本没怎么再碰，整日仍旧是以漫画度日。可前两天，他兴奋地从游戏店回来，就一头扎进NDS，居然玩了个通宵。早上我好奇的凑过去，才发现一向号称等D版的他居然买了盘《JUMP明星大乱斗》！

是啊，无论是作为游戏迷还是动漫迷，这款作品都真的可以说是超值的享受，具有空前的影响力。我不禁转念回想起儿时的游戏时光，似乎那时就已经有很多动漫改编的游戏了，例如FC上著名的《龙珠Z》、《大力水手》，MD上经典的《幽游白书·魔界统一战》、《灌篮高手》……等等等等。当游戏遭遇了动漫，他们的结合带给了我们什么呢?

动漫的历史已经相当漫长，我们几乎是伴随着一本本黑白的漫画书中的彩色世界而长大的，那里有我们每一个年龄段的美丽回忆——英雄的梦想、飞翔的愿望、浪漫的爱情……

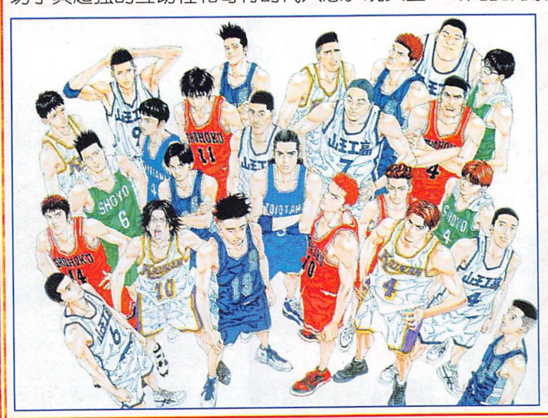
但漫画终究是漫画，它虽然展现给我们一个完整而奇妙的世界，但内容却只能按照作者的思路来一步步的前进，也许有很多朋友在看了一部漫画后会有一种亲自控制主人公并亲身投入其中的感觉，但漫画本身是无法做到的。

电子游戏之所以能够风靡全球，成为继影视业之后的又一个国际性娱乐项目，必须要归功于其超强的互动性和奇特的代入感。现实生活中，我们总是在扮演着那些毫无趣味、三点一线式的人物，整日为工作、学习等各种事业奔波，而电子游戏的出现，恰好为人们提供了一个延伸自我的平台。



在这里，你可以为正义而战斗，可以随心所欲的飞翔，可以拥有神奇浪漫的爱情，甚至可以成为世界巨星，实现所有你想象过甚至从未想过的梦想！这种魅力，是任何人都无法抵挡的。

但随着游戏业的不断发展，人们对于游戏的要求也越来越高：不仅要有漂亮的画面、优美的音乐、良好的操作性，还要求丰富的内涵，情节动人的剧本，只有这样才配得上是一款好游戏。所以在这种压力下，厂商们对于原创精品的制作开始力不从心，但为了保证人气，并获得丰厚的利润，他们将目光投向了动漫领域，这可是一片充满生机的“土地”，几乎每一部作品都拥有一定数量的FANS，并且有着各不相同的曲折剧情，这恰恰是游戏业所需要的一股清泉，通过动漫的人气换取游戏的成功！



而现实也验证了这一路线的明智性，无论游戏本身的素质如何，在动漫的包装下都能取得不错的销量。就拿目前红的发紫的《火影忍者》来说，其相关游戏的销量竟有直逼原创大作的趋势！这不得不让人敬佩动漫的影响力，甚至会发自内心地说：“遭遇了动漫的游戏确实是获得了更强的生机和更高收益啊！”这一点不容否认，原本一是

一二是二的动漫，你只能老老实实的一点点往下看，但化身游戏后，你就能够亲手控制那些熟悉的人物，自己来完成他们的冒险，这怎么能不令人兴奋并为之拍案叫绝呢！



但任何事物都是具有两面性的，作为动漫游戏，它在不断为游戏业带来新起点的同时，也使得游戏业的原创市场逐渐萎缩，因为毕竟一款原创大作需要较长的制作周期以及大量的人力资源和技术支持，并且之后的销量能否得到保证也是个未知数，具有一定的风险。所以很多厂商为了低付出高回报，开始频繁争取动漫的改编权，之后大量发行动漫改编游戏，而这样的后果就更加恶化了游戏市场原创大作匮乏的现状，虽然一些大厂商仍旧能够为我们带来好的创新作品，但毕竟游戏业是一个全球性的娱乐项目，不是一家两家大厂商就能够完全支撑得起来的，只有百家争鸣百花齐放，才能真正促进游戏业的进步与发展。

所以从这个角度来看，游戏遭遇了动漫，似乎是将软肋进一步软化了……

如今，欧美游戏市场飞速崛起，究其原因正是因为其原创作品频频亮相，让久经冷炒"折磨"的玩家眼前一亮。而回眸几年前，欧美很多游戏作品也多是改编自动漫或者知名电影大作，这为其游戏业的发展聚集了目光。而这几年，欧美游戏作品的素质都大幅度提高，并在逐渐摆脱中看不中玩的帽子，向更有内涵的方向发展，成为游戏业新的生力军！在这种情况下，我们就可以很明显地看清其中的奥妙——动漫及影视历史悠久，通过它们的人气来起步是一个很好的方法，但在这之后，就必须充分的在游戏领域下苦工夫，拿出真正的诚意，只要付出，就必然会得到回报！



当游戏遭遇动漫，是发展的动力，也随时需要警惕，因为动漫毕竟只是游戏的附属品，虽然拓宽了游戏的涉及范围，但游戏业发展最需要的是游戏本身素质的提高和经典品牌的推广。

期待更多高素质的动漫改编游戏，同时也希望创新的理念能够深深扎根游戏业，使电子游戏的发展永远充满生机与活力！

后记：

上面说了那么多"当游戏遭遇动漫"，那么反过来当动漫遭遇游戏呢？我想这就需要从动漫FANS的角度来作出新的诠释了，也许有人会认为拓宽了动漫的视野，也许会有人认为玷污了原作的精髓……但无论怎样，同属于艺术娱乐业的事物都应该相辅相成共同发展，没准不久的将来，就真有可能出现游戏、动漫、影视三栖同台的娱乐项目呢，到了那时，才是娱乐市场真正的繁荣，才是所有爱好娱乐的人们真正向往的时刻，我们相信，那一天，不会太远！

文/ChinaGba 吓一个就是你

我看《洛克人ZERO》系列



如今两大新型掌机已经“肆意横行”，但我还是愿意回首一下GBA上的经典游戏。或许是我没钱的原因，GBA上的游戏令我觉得回味无穷（现在还握着《封印之剑》玩得不亦乐乎……），仔细想来，玩得最多的大概还是经典的《洛克人》系列。记得当初，我喜欢动作类游戏，但是不怎么喜欢机器人。我到游戏店向BOSS询问“有没有好的动作游戏”时，BOSS向我推荐了那时还是新游戏的《ZERO2》。我疑惑地望着卡带，出于对游戏的渴望，最终还是咬牙买了下来。刚回到家时感觉有点后悔：“下半天决心买了个机器人游戏,我当时犯了什么糊涂?”不过买都买回来了,日文盲的我开始“苍蝇乱撞”地玩了起来。第一遍通关花了20几个小时，但我被这个游戏深深地吸引住了。第一次玩《ZERO2》，我感受到了无限的欣喜。

看到《ZERO3》要发售的信息,我开始坐立不安。差一个月发售之时，我有些忍不住了,跑到游戏店买了一个《洛克人X2》(GBC上的……）玩了起来。《ZERO3》发售了，可《X2》还没通关，于是弃之。《ZERO3》对于那时还是菜鸟一个的我来说太难了,我带着一分钟叹10次气的无奈,来到游戏店,换掉了《ZERO3》。碰巧就在那时，《掌机迷》上的无伤录像放出来了，这下我才知道，原来《ZERO3》是这么玩的，这种感觉简直像第一次知道西瓜要切开吃而不是直接啃一样。跑到游戏店换回了《ZERO3》，我过了一段“看着录像流口水，玩着游戏流泪水”的生活……最后,我经过自己的努力也可以无伤通关了。现在想想，《ZERO3》为我带来的也算是成功吧。

炫耀着《ZERO3》“无伤技术”的同时，我在《掌机迷》游戏发售表中看到《ZERO4》的发售信息。我的心情又一次激动起来。第一时间买下了《ZERO4》，回家后便坐了一个下午，5小时完美通关。比起之前两次，这回的成绩足以令我感到欣慰。但说到游戏本身，《ZERO4》带给我的东西却并不多，至多只是一种单纯的快乐。毕竟，《ZERO4》的系统有点繁琐，结局也有点太悲伤了。

我和之前一些写《ZERO》的人心得有些不同，对于ZERO这个机器人，“我不想知道它是怎么没的，我就想知道它是怎么来的”。看完后面几作的剧情后，我开始上市面上寻找《ZERO1》的影子，可惜，没有。我只好在网上下载ROM，买了个手柄，用有点“不要脸”的“即时存档+金手指+快进”，在45分钟内通了关，主要为了欣赏剧情。看完之后，我觉得《ZERO1》中的雪儿有点得寸进尺，虽有“大义”之名，却总带着一点“颐指气使”的架势，就差没让ZERO烧饭做菜了。

我在成长，CAPCOM的ZERO“小同学”也在成长。我从一个菜鸟成长为一个“高手中的菜鸟”，ZERO从正义使者成长为一个用手套抢武器的“强盗使者”（玩过《ZERO4》的应该知道我在说什么）。《ZERO4》的剧情中，ZERO死了，黑暗也破灭了，我觉得这个结果有两个寓意：第一，黑暗永远敌不过光明，正义必胜（老土……）；第二，大家千万不要抢东西，如果抢的话，就算大英雄也会死的……可以说，自从ZERO可以抢武器以来，就一直没好事，仗没打利索不说，还被攻击力为0的记者救了一回。

先不管大游戏的寓意有多深刻，我还是会支持洛克人的。虽然英雄ZERO已死（真的死了?），但我还是会永远记住这款为我带来很多东西的游戏。

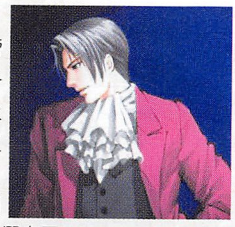
文/姜英宣



以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

玩《逆转》的众生相

我们的寝室可谓强悍，六个人都有掌机，一有好的中文ROM放出来，宿舍长就招呼我们烧录到卡上。某日，宿舍长高呼："哇，好东东咧！"全体宿舍成员立即围过去，原来是《逆转裁判2》的中文ROM放出来了，于是6个人像疯子一样吼着"我先烧我先烧"，结果被宿舍管理员发现……六台GBA全被没收。



期末考试考完，我们拿回了已经被管理员糟蹋得不成样子的GBA。以迅雷不及掩耳盗铃儿响叮当之势把《逆转裁判2》烧进卡里之后，我们各奔东西，回家过暑假去了。

先说"番薯"（外号是也，这位仁兄的头真像番薯啊……），简直是电话杀手，一点推理细胞没有，平均5分钟卡死一次，然后就"电话求救"。这个人玩游戏的时间还比较奇特，都在半夜，当你睡得正甜的时候一个电话打过来，我想你一定会像我一样抓狂的。更恐怖的是在暑假开始时，我在哥哥的"威逼"下看了《午夜凶铃》，当番薯半夜把电话打进来的时候我差点没吓出心脏病来，如此几天，我几乎成了国宝大熊猫。此后每天睡觉前我都要拔掉电话线，否则真会闹出神经衰弱来。

我自己是SL大法的忠实支持者，买的烧录卡都是支持即时存档的。我的《逆转》后遗症尤其严重，说话后面一定要加"的说"，否则不舒服，并且动不动就拿手指点着别人大吼"我反对"。一次暑假补习班上，老师写错了几个数字，我下意识地指着他的鼻子大吼："我反对！"然后出现了死一样的寂静，老师和同学都瞪着我，我猜他们一定想把我送到精神病院去……

宿舍长是我们的鄙视对象，这个人没事常爱炫耀，玩得比我们快的时候5分钟打一个电话来嘲笑我们，玩得比我们慢的话就说："貌似你们看了攻略的说。"好一个讨人厌的家伙啊，拖出去给我……不过这也只能想想，万一我们惹毛了他，他叫来管理员，估计死的是我们……

狗狗（这个外号不是我取的，纯粹是因为他对肉骨头情有独钟）是周边狂，《逆转2》玩到第三章就打住，专心收集资料去了，成步堂龙一的生日血型，御剑的嗜好他都铭记在心，俺就不懂了，御剑能有啥嗜好？酗酒、抽烟？这不是败坏形象吗？会被御饭殴死的。可是这家伙死不悔改，到处散播诸如"御剑有很那个的嗜好，想知道吗？不告诉你"之类的东西。结果被五人群殴得差点生活不能自理（夸张形容啦）……

说到疯子……此人的确像个疯子，经常半夜打我的电话，然后没头没脑说句"逆转真好玩，御剑真帅"，随后就听到嘟……嘟……的忙音，真怀疑这个人是不是回家之后脑袋被门给夹了。不过他玩起《逆转》来毫不含糊，每次都在HP（姑且将那绿条子称为HP吧）只剩一点点的时候逆转形势，真羡慕这个人的好运气。为什么每次我过关HP都是满的呢？就因为我智商太高了吗……（被不明飞行物击中）

至于最后一个室友"二代"（"疯子二代"的简称），我怀疑他有不正常倾向，买了一根小鞭子抽着玩，美其名曰COS狩魔冥。那鞭子抽抽陀螺还凑合，每天在宿舍里乱挥谁受得了啊。由于他和我同城，我"义不容辞"地替其他同仁废了他……的鞭子。谁知第二天他又买了一根，说什么以后生个女儿给她用，这真的已经脱离了疯子的范畴了……

和这么多不正常的《逆转》人类住在一起，我真怀疑自己会被传染成真疯子。可话又说回来，要是没有《逆转》，我到哪里去找这么多投缘的游戏伙伴呢？唉……

文/Visns



以上文章仅代表作者观点，不代表本刊立场。

GBA游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新GBA软件发售时间表　截止统计时间：2005年9月18日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年9月22日	ScrewBreaker 轰震的钢钻	任天堂	ACT
2005年10月6日	超级火枪英雄	SEGA	ACT
2005年10月13日	通勤一笔	任天堂	PUZ
2005年10月13日	游戏王GX 目标决斗之王	KONAMI	TAB
2005年10月27日	国夫君 热血合集2	ATLUS	ACT
2005年11月17日	口袋妖怪不可思议的迷宫 赤之急救队	任天堂	ARPG
2005年11月23日	洛克人EXE6	CAPCOM	RPG
2005年12月31日	命令与毁灭 ADVANCE	TBA	RTS
2005年12月8日	铸剑物语3	BANPRESTO	ARPG

PSP游戏发售表 SOFT Release Schedule

本期最新PSP软件发售时间表　截止统计时间：2005年9月18日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年9月22日	公主的王冠	ATLUS	ARPG
2005年9月22日	高达策略战	BANDAI	SLG
2005年9月29日	罪恶工具RELOAD	SAMMY	FTG
2005年9月29日	电车GO!POCKET 山手线篇	TAITO	SLG
2005年10月4日	VR网球	SEGA	SPG
2005年10月20日	脑力训练员	SEGA	ETC
2005年10月20日	福福之岛	SCE	ACT
2005年10月27日	赏金猎人	NAMCO	ACT
2005年10月27日	漫画同人会	AQUAPLUS	AVG
2005年10月	挑战者们	ATARI	ACT
2005年10月	SSX ON TOUR	EA	SPG
2005年11月2日	机动警察MINIPATO	BANDAI	AVG
2005年11月23日	英雄传说 卡卡布三部曲 海之槛歌	BANDAI	RPG
2005年11月23日	牧场物语 中秋之月	MMV	SLG
2005年11月24日	噗哟噗哟 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年12月22日	块魂	NAMCO	PUZ
2005年12月	战国无双	KOEI	ACT
2005年12月	洛克人 洛克人	CAPCOM	ACT
2005年12月	反乱猎人X	CAPCOM	ACT
2005年秋	KARAKURI	TECMO	ACT
2005年秋	火爆飙车	EA	RAC
2005年秋	天外魔境 第四默示录	HUDSON	RPG
2005年秋	横行霸道:自由都市故事	ROCKSTAR GAMES	ACT
2005年	百战天虫携带版	TEAM17	ACT

2005年	三国志 中原的霸者	NAMCO	SLG
2005年	幻想水浒传1&2	KONAMI	RPG
2005年	幻侠乔伊 热斗嘉年华	CAPCOM	ACT
2005年	怪物猎人	CAPCOM	ACT
2005年	罪恶工具 审判	SAMMY	ACT
2005年	忍道 焰	SPIKE	ACT
2005年	真・女神转生 恶魔召唤师	ATLUS	RPG
2006年	CRISIS CORE 最终幻想Ⅶ	SQUARE ENIX	ARPG
2006年	皇帝的财宝	CIIMAX	ARPG
未定	街霸ZERO3↑↑	CAPCOM	FTG
未定	超级机器人大战MX	BANPRESTO	SRPG
未定	合金装备ACID2	KONAMI	ETC

NDS游戏发售表

SOFT Release Schedule

本期最新NDS软件发售时间表　截止统计时间：2005年9月18日(以前的请翻阅杂志)

发售日	游戏名称	厂商	类型
2005年9月29日	三国志DS	KOEI	SLG
2005年10月13日	Londonian Gothics ~迷宫之洛丽塔~	MEGACYBER	ARPG
2005年10月20日	口袋妖怪管理员	任天堂	PUZ
2005年10月20日	宝宝从哪来?	SEGA	ACT
2005年10月20日	福星小子 无尽之夏	MMV	AVG
2005年10月20日	天堂独太2 命运的天秤	SPIKE	AVG
2005年10月20日	超级公主碧奇	任天堂	ACT
2005年10月27日	翼 年代记	ARIKA	AVG
2005年11月2日	乱划!幻侠乔伊	CAPCOM	ACT
2005年11月17日	口袋妖怪不可思议的迷宫 青之急救队	任天堂	ARPG
2005年11月17日	冒险王比特	BANDAI	RPG
2005年11月24日	噗哟噗哟 狂热2 啾	SEGA	PUZ
2005年12月25日	铁之羽	KONAMI	ARPG
2005年冬	索尼克 狂奔	SEGA	ACT
2005年	真・三国无双DS	KOEI	ACT
2005年	马里奥与路易RPG2	任天堂	RPG
2005年	马里奥赛车DS	任天堂	RAC
2005年	罪恶工具DS	SAMMY	ACT
2005年	动物之森DS	任天堂	ETC
2005年	新马里奥兄弟	任天堂	ACT
2005年	史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团	SQUARE ENIX	ACT
2006年1月26日	BLEACH 驰骋苍天的命运	SEGA	FTG
未定	异度传说1+2	NAMCO	RPG
未定	银河战士弹珠台	任天堂	TAB
未定	帝国时代 王者世纪	MICROSOFT	SLG
未定	银河战士 猎人竞技场	任天堂	FPS
未定	口袋妖怪 珍珠	任天堂	RPG
未定	口袋妖怪 钻石	任天堂	RPG
未定	最终幻想3	SQUARE ENIX	RPG
未定	最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	RPG

次世代传媒联盟 出版物好评热卖

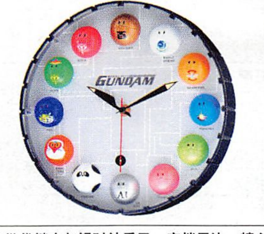
电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷

《口袋迷》上市一销光，口袋fans大呼过瘾！现在《口袋迷2》又要登场啦！内容丰富，赠品溜溜球超好玩，还有口袋限定版NDS大抽奖！



口袋迷(2)

■定价：18元　　9月27日出版



次世代继去年银时计后又一高档周边，精心设计、个性十足、粉丝独享。黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光照明。细节、品质、信誉的保证。

高达挂钟

■定价：68元　　现只接受邮购

街头流行文化的圣经，运动鞋、休闲鞋、T恤、牛仔裤、街舞、滑板、Hip-Hop……等所有街头文化元素，有点前卫，有点另类，甚至有点颓废。200面全彩铜版，创刊号大超值。



SO COOL(创刊号)

■定价：15元　　10月中旬出版

今年以来，游戏、动漫周边火爆异常。TOYS是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边展示了日、韩、美、欧、本土周边丰彩。

TOYS(1)

■定价：9.80元　　9月16日发卖

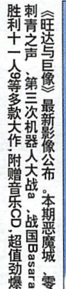
第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD、简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

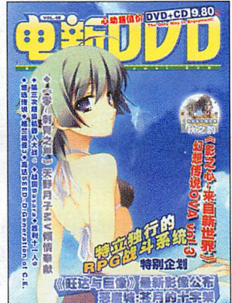


生化危机4完美体验典藏(第二版)

■定价：25元　　最后邮购机会

《旺达与巨像》最新影像公布，本期恶魔城、零刺青之声、第三次机器人大战α、战国Basara、胜利十一人9等多款大作，附赠音乐CD，超值劲爆。





电玩新势力(48)

■定价：9.80元　　9月下旬出版

一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。



2005标准掌机典藏

■定价：24元　　接受邮购

第三版，最终印刷！最新绿色外包装盒更讨人爱，特制铝盒收藏匣全新logo，就是写真集也不一样喽！这样的精品不收藏怎么行！



高达SEED嘉年华(第三版)

■定价：28元　　10月7日出版

与原版动新尺寸一样大，真正原汁原味。12张光盘，6本CD歌词本豪华包装盒，赠送能清洁键盘和掌机的气吹小猪。性价比超值，珍藏佳品。



动新2004年合集(下)

■定价：50元　　现接受邮购

品名	价格
电子游戏软件 2005年第1～20期	9.80元
动感新势力 27、28、29、32期	9.80元
电子天下・掌机迷 第19期、21、22、24、26、27、29～42期	9.80元
电玩新势力DVD 33～35、38～48期	9.80元
电新蓝宝石MTV（少量）	9.80元
动新绿宝石	9.80元
林青慧的漫画教室	30元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
名侦探柯南主题歌精选集（少量）	22.80元
动新2004年合集(下)	50元
游戏的设计与开发	50/57(精装)元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



经典周边再汇集,动漫魅力无限放!

2005年——全新的面貌，不变的诚信

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。（例：周边1034,2046,3047）会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 邮购电话:010-64472177/64472180

每张汇单邮费一律10元!

上次首推的SEED女主角系列和天上天下系列反响颇佳，由于做工精致，细节处理细腻，所以想买的人可千万不要错过机会，谁知道下次还会有多少呢？而网球王子的拎包再配上幽白的系列扣饰也很时尚有趣，而且别有风味哦。最后也别忘了热门作品《死神》的周边，身为粉丝怎能没有一款带在身边呢？





网球王子时尚拎包（蓝）

¥35 编号: 2349

●清爽的蓝色网王拎包，印有龙马的Q版形象。红蓝相间的提带宽窄适中，拎背皆可。包的两侧装有按扣，可以用来调节包的宽度，相当实用。

网球王子时尚拎包（灰）

¥35 编号: 2350

●大小约为32cm×26cm×12cm，与蓝色版款式相同。大方的淡灰色更加好配衣服，出门时无需多作选择随手拎走就可以适用于各种场合。



死神随意扣4件组

¥28 编号: 2361

●扣牌直径约为1.8cm左右，线条清晰做工精细，可轻松扣在衣服、书包、手机或者钥匙环上。



幽游白书随意扣5件组

¥35 编号:2372

●超经典作品《幽游白书》的周边，包括幽助、藏马、飞影、小阎王和小波共5款，每个人的表情活灵活现完全再现原著韵味，D字扣设计佩戴起来也更加方便。



SEED女主角5系列 5件组

¥69 编号: 2394

●拉克丝、卡嘉丽、美玲、史黛拉、露娜5位SEED女主角以经典造型登场，举手投足间的人物魅力100%展现。其中史黛拉和霍克姐妹还附有包括头部在内的替换配件！



天上天下FIGURE SERIES PART1 5件组

¥69 编号: 2383

●大暮维人原作劲爆《天上天下》的女主角系列，包括真鱼、五十铃绘美、真夜、小真夜、亚夜5款，表情造型还原度超强！特别是可爱的小真夜和华丽的亚夜热力推荐。



头文字D休闲帽

¥19 编号: 2316

●看过《飘移族头文字D》的人对这顶帽子应该不陌生吧，这就是拓海在加油站打工时所戴的帽子，帽子本身的红色非常正，配上白色电绣LOGO，效果超抢眼。



星战手机座

¥29 编号: 2305

●黑武士达斯·维德大人的头像手机座！刻画表现完美，绒布面底座，全身散发着黑色的光泽，用来放手机真是酷味十足，高约13CM左右，推荐！





机动战士高达SEED THE HYPER系列

¥79 编号: 2327

●包括脉冲高达FORCE形态、脉冲高达SWORD形态、正义高达、自由高达四款，重现了《高达SEED》系列中令人印象深刻的经典场面，高约16CM左右，超魄力真实立体化！



阿兹漫画大王小毛巾套盒四件组



¥39 编号: 2260

●《阿兹漫画大王》中的超人气角色——大阪来了。本次推出的四款小方巾大阪均以经典的放课后的一年战争版COS形象登场，集高达与阿兹的魅力于一身，抹去夏日的炎热。

高达SEED小毛巾套盒四件组

¥39 编号: 2271

●与阿兹版的小毛巾尺寸质地相同，大小约为21CM×21CM左右，4位Q版造型的主角铺在毛巾上令人爱不释手，送人或者自己用都是不错的选择哦。



变形金刚金属徽章2件组

¥15 编号: 2338

●汽车人与霸天虎的战争将再度在你我之间点燃，



文/天意

入秋虽凉，我心依旧热血

这期截稿前刚刚好赶上中秋节，而且这一天也是九·一八事件纪念日，在此天意提醒各位玩家勿忘国耻。国家如今已经很强盛，人民也很富裕，孩子们能在新潮的游戏机上玩上最新出来的游戏了。这是80年代出生的我在童年时想也不敢想的事。

最近大事件多，先拣点重要的讲。话说《机战J》火热上市，作为一名真·伪非机战迷怎么可以错过呢，于是咬牙咬得出血地买下了游戏，（为什么会出血后面会说到）再次赞叹眼镜厂开发GBA机能到了极限的地步了。机体的动作相对于《OG2》来说更加丰富，而原创系的机体和人物刻画得都相当“细腻”，完全独立于历代ALPHA系列的原创剧情；新加入的《全金属》和《宇宙骑士》系列令人欲罢不能地每次出战都要选择他们；主角系机体居然在三周目还有隐藏的一台新机体，真令人大呼过瘾。正如方舟所说的（下一作机战如果再出现KOSMOS或者MOMO之类的人物，我也毫不吃惊了。）目前正在鼓动编辑部里其他两个不玩机战的小编玩本作，终于暗凌同学在我、方舟、翔武三人的轮流嘴皮子攻击下貌似开始玩J了，下面一个说得对象就该轮到雪人了。嘿嘿。

GBM的上市居然和《机战J》的发售赶到一块去了，令口袋里本来就没什么银子的天意再次失去了手中红色小纸张。天亡我也啊，好在本人不是SONY饭，不然真会冲动一下借两千多元去买那个白色PSP了。那样的话我可真是债台高筑了，到时候就会看到我是如何成为新时代的杨白劳的。泪！还好只是GBM，这机器实在太小巧了，太可爱了，随身放口袋里再也不会像GBA SP那样鼓鼓囊囊的了。我的决策果然是正确的啊。不过三天后小狼拿着FC二十周年纪念版GBM兴冲冲地来献宝时，我彻底地败了。纪念版居然是全金属的外壳啊。而价格也相当昂贵。再次庆幸自己冲动了一次不然面对纪念版GBM又是无法抵抗的诱惑啊。这就是为什么咬牙咬到出血的原因啊。

接着就是一档子不得不说的事了—TGS。这次的东京电玩展上猛料频报，数款天意喜欢的游戏都有出新作。



其实大家可能都知道，之前SEGA出的一款网络游戏PSOBB，虽然是2003年推出的但是进入国内也就是去年的事，但最近刚开放了第四章实在太壮阔了，天意有空就泡在里面了。

本月国内各大烧录厂家使出了浑身解数，各显神通，M3-CF、M3-SD、ZIP2、EWIN、G6、EZ4等以烧录NDS游戏为主打的烧录设备争相放出。如此多的产品让人有点不知所措了。不过天意在此给大家泼一盆冷水：还没有一家宣称支持IDS和后期生产的NDS。而且目前烧录卡的价格贵得很可怕。近期想购入NDS烧录设备的玩家还是多多关注一下天意的软硬兵团栏目吧。

不知不觉又唠叨了一堆话，我还是投入到火热的《机战J》二周目当中去吧。




200页 潮流资讯充沛爆发
10月中旬 全国上市
搜
罗 最新个性打扮商品资讯
各类品牌当季主打运动潮流波鞋、亚文化圈应季T恤仔裤夹克、最新3C玩具饰品等商情资讯和消费指导。
秀 展示最酷最潮配搭风格
什么嘻哈朋克R&B，什么英伦非草西海岸，各种国际潮流风与超个性异类打扮范本都将实在的标给你看。
索 抓住街头活人标榜个性
别说《搜酷》拽在天边，一不小心身着异类的你或许就被我们当街逮到，登上杂志还不忘说出"你真够酷"！
集 潮流活动明星资讯动向
国内最火艺人，海外最飙歌手，夜间最爆活动，加上运动明星和当季电影上市资讯，绝对让你收获多的多。
So COOL
外穿内裤是超人
怀揣搜酷做潮人
定价:20元
创刊推广价:15元
封面以实物为准
七年前，《搜酷》前辈志《都市流行》，像启蒙者一样，给今天众多鞋文化达人，潮流店老板，甚至媒体资深从业者，都打下了深刻印记。
今天，我们将引领国际潮流，在台湾，乃至整个华人潮流服饰文化圈最有影响力的权威媒体《流行酷报》的正式授权下，《搜酷》会将国际潮流的海量资讯与超个性服装搭配，为全国街头潮流文化追求者，提供最新最拽最魄力的新品资讯，以及最全最硬最经典的街头文化专题。
正经的人
土的人
山顶洞人
请勿翻阅的街头潮流商品资讯情报志



口袋YOYO
快来得到属于你
的口袋精灵球吧
超值赠品 炫出你的口袋妖怪世界
全套惊喜价
书+盘+赠品
18元
9月27日全国上市
口袋妖怪限定版
NDS大抽奖
NINTENDO DS

电子天下·掌机迷 2005 16

第一时间详细分解/iQue micro+PLAY-YAN火速评测

VOL.42

国内唯一掌机专门杂志

电子天下 掌机迷 POCKET GAMER

2005/16
VOL.42
零售价：9.80元
每月10/25日发售

随刊附送 掌机迷光盘

头牌企划
GBA休闲游戏大推荐
轻松享受轻松游戏

全三弹GBA/NDS攻略阵
超级机器人大战J
马里奥网球ADVANCE
逆转裁判 复苏的逆转

达人演示非常研究
《马里奥vs大金刚》
《恶魔城 苍月的十字架》

ISSN 1672-8866
9 771672 886049 16>